

GAME REVIEWS: SYBERIA, GRAND THEFT AUTO 3, SOLDIER OF FORTUNE 2, WAR COMMANDER, NASCAR 2002

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

# PCmaster

ΤΕΥΧΟΣ 154

ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2002

€ 6,00

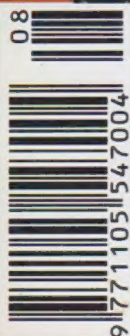
ΠΡΟΣΦΟΡΑ  
**KING'S  
QUEST 8**  
FULL GAME!

**WARCRAFT**  
REIGN OF CHAOS

ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ  
ΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ!



ΤΟ ΕΠΙΚΟ HIT  
ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ!



08



# Τα Καλύτερα Games ΜΟΝΟ από το

πλαιο

## WARCRAFT III

Το κορυφαίο και πολυαναμενόμενο παιχνίδι στρατηγικής επιστρέφει. Το Warcraft III, ένα παιχνίδι που θα συνδυάζει αρμονικά το Strategy με το RPG, θα περιέχει 4 συνολικά φυλές, υπερχρο τρισδιάστατο περιβάλλον καθώς και εκτεταμένες επιλογές multiplayer!

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΜΟΝΟ από το ΠΛΑΙΣΙΟ τις 3 φιγούρες των πρώων του παιχνιδιού.

Thrall



ΚΩΔ: 456683  
12,40€  
4.225ΔΡΧ

Bronzebeard



ΚΩΔ: 456675  
12,40€  
4.225ΔΡΧ

Stormrage

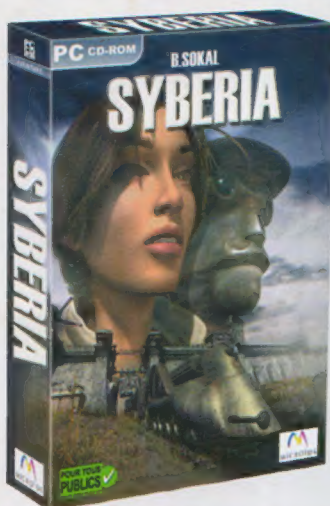


ΚΩΔ: 456687  
12,40€  
4.225ΔΡΧ



ΔΩΡΟ

Ο Ελληνικός Official Strategy Guide 280 σελίδων που περιέχει αναλυτικές πληροφορίες για τις 4 φυλές και στρατηγικές για μάχες σε Standalone και multiplayer mode



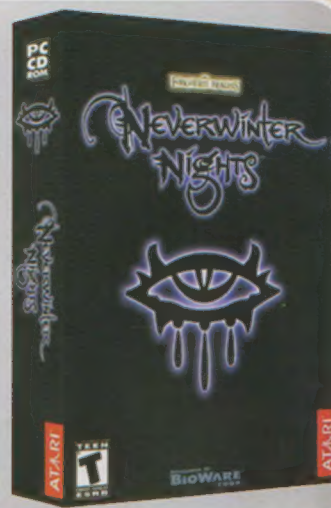
## SYBERIA

Ενα εξαιρετικό οπτικά τρισδιάστατο adventure με πρωτοτυπο και πλούσιο σενاريو. Μια περιπέτεια σε ένα ταξίδι αποκαλύψεων και κατανόησης, εμπνευσμένο από μια περασμένη εποχή .....



## NEVER WINTER NIGHTS

Ενα από τα καλύτερα RPG παιχνίδια με πραγματικά τρισδιάστατα γραφικά. Η δράση, η πλοκή και η περιπέτεια θα σας συναρπάσουν. Ζείτε σε ένα εικονικό κόσμο και αντιμετωπίστε περισσότερους από 64 παίκτες ONLINE. Ενα παιχνίδι βασισμένο στους τρίτους κανόνες AD & D.



ΟΙ TIMES ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%

πλαιο

ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ-ΨΥΧΙΚΟ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ-ΓΛΥΦΑΔΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ-ΣΥΝΤΑΓΜΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΗΛ.: 0800-11-12345, FAX: 0800-11-67890



"flat out gorgeous."

-IGN



# AGE OF WONDERS II

THE WIZARD'S THRONE

PC  
CD  
ROM



T  
POP  
P  
PopTop Software

[www.ageofwonders.com](http://www.ageofwonders.com)

Copyright 2002 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders II logo and Age of Wonders II: The Wizard's Throne are trademarks of Triumph Studios. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take-Two Interactive Software, Inc. and the Take-Two family logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA

ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ ΙΑ, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, ΙΑ GEORGANTAS STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE


ΤΗΛ: 010.62.33.900, FAX: 010.62.33.904, E-MAIL: [cdmedia@cdmedia.gr](mailto:cdmedia@cdmedia.gr)

[www.cdmedia.gr](http://www.cdmedia.gr)



# www.anubis.gr

## Αγοράστε τα αγαπημένα σας βιβλία από το site της Anubis



ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Home Βιβλία Λογισμικό E-Books

User Corner | Wish List | Κατάθεσι | Help

Αναλυτική Αναζήτηση

Γρήγορη Αναζήτηση:

Βιβλία

Excel 2002

Κυκλοφορεί από τις

Anubis

Ανακαλύψτε την Anubis

Βιβλία

Πληροφορική  
Business  
Λογιστική  
Μεταφυσική  
Επιστήμες  
Γενικά

Λογισμικό  
E-Books

Η Εταιρεία

Ιστορικό  
Τα Νέα μας  
Επικοινωνία

Υπό Έκδοση

Εύκολο ξεκίνημα  
με την Access 2002

Newsletter


Γραφτείτε στο  
Newsletter μας!

Εγγραφή

Καλώς ήρθατε στο νέο Ηλεκτρονικό Βιβλιοπωλείο των Εκδόσεων Anubis

Dune

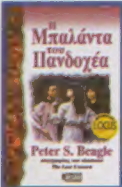
Οίκος των Ατρείδων



Δουλεύοντας πάνω σε αρχεία του πατέρα του Frank, ο Brian Herbert δημιούργησε το προίμιο του "Dune". Ο αναγνώστης κάνει την πρώτη του είσοδο στον Αράκας, δεκαετίες πριν ο Πωλ "Μουάντ Ντιμπ" Ατρείδης, περπατήσει στις αμμόδεις εκτάσεις του.

Διαβάστε περισσότερα...


Η μπαλάντα του πανδοχέα



Η μοιραία άφιξη τριών γυναικών με παράξενες δυνάμεις, θα αλλάξει για πάντα τους κατοίκους του χωριού. Στο κατόπι τους έρχεται ο έφηβος Τάικατ, αναζητώντας την αγαπημένη του, που την είδε να πεθαίνει και ν' ανασταίνεται μπροστά στα μάτια του...

Διαβάστε περισσότερα...

Πέρασμα στο φως




Στο τελευταίο βιβλίο της τετράλογίας Legacy of the Drow, ο Ντρετζίτ Ντο Έρντεν ξεκινά το μοναχικό ταξίδι του στα νερά της Ακτής του Ξίφους, στο δρόμο για τη Μίθριλ Χολ, τη νέα του πατρίδα...

Διαβάστε περισσότερα...

Top Ten

- The Icewind Dale Trilogy, Βιβλίο Β': Ποτάμια Από Ασήμι
- The Icewind Dale Trilogy, Βιβλίο Γ': Το Πετράδι του Χάφλινγκ
- Photoshop 6 & ImageReady 3... σε απλά μαθήματα
- Προγραμματίστε με τη Visual Basic v 6.0
- The Icewind Dale Trilogy, Βιβλίο Α': Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
- Internet για γιατρούς
- Windows XP Μυστικά & Λύσεις
- Ψηφιακή Φωτογραφία
- Legacy of the Drow, Βιβλίο Α': Η Κληρονομιά
- Νοστροδάμος

EgnatiaPrepay



Νέος τρόπος αγορών  
στο Internet

## Το πρώτο ελληνικό βιβλιοπωλείο on-line μόνο ένα click μακριά σας!



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847  
Κεντρική διάθεση - Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax 010-3841095  
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr



# EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL

**PCmaster**

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ  
**FAEP**

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.  
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,  
τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847,  
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανουσός  
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης  
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Πάνης Πατρίκος  
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας  
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλαδής  
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγνή Λαλιώτη  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Τολιωδώρου  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο  
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας,  
Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλαδής

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης  
Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος  
Ιωσηφίδης, Γιώργος Καβούρας, Γιάννης  
Καλοσκαμπής, Νίκος Καραδήμιος, Κίμωνας  
Κεκέας, Νίκος Κόντης, Οδυσσεας Κουράφαλος,  
Γιώργος Κυριακός, Παναγιώτης Λιβιτσάνος,  
Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης  
Παναγιώτης, Γιώργος Παλαίος, Ζήσης  
Παπασιπούρας, Σπύρος Παράσχης, Βασίλης  
Τούλιας, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης  
Φουρνιστάκης

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντογιάννης  
ΣΚΙΤΣΟ ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης  
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσιου  
MARKETING: Μαρία Μελιδού

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντωνής Ρουσσός  
ART DIRECTOR: Κάτια Σαάντα, Μαίρη Λυμπερή  
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βασίλ Τσορκάλη  
D.T.P. ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου,  
Θεώνη Σκούρης

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μάρου  
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανόκη, Δώρα Γιακουμή  
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης  
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Τσουκαρής

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κώστας Μητρονασιός  
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφας  
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελένη Μαστρομανώλη  
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Α. Τζιφας

ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ  
ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

**Ο**χι, όχι. Ούτε τα μάτια σας κάνουν "πουλάκια" ούτε σας χτύπησε η ζέστη και βλέπετε αντικατοπτρισμούς. Ναι, ναι. "Αυτό" που συνοδεύει το τεύχος του "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας είναι ΠΡΑΓΜΑΤΙ η πλήρης έκδοση του "King's Quest 8: Mask of Eternity", το οποίο αποτελεί προϊόν της θρυλικής Sierra και της Roberta Williams. Για όσους δεν το έχουν ακουστά (υπάρχουν και τέτοιοι;), παραθέτω ένα απόσπασμα από το σχετικό review του Τσουρινάκη στο τεύχος 102 του περιοδικού:

"Πριν να κυκλοφορήσει το KQ8, πολλοί μίλησαν για το οριστικό Βατερλό της Roberta Williams. Κατά τη γνώμη μου, η Roberta φύλαξε για το τέλος το καλύτερο, μια και μετά την κυκλοφορία του θα αποτραβηχτεί από την ενεργό δράση για λίγο καιρό. Το KQ8 δεν είναι απλώς ένα καλό παιχνίδι, είναι ένα ανεπανάληπτο έπος, που συνδυάζει λίγο απ' όλα: adventure, RPG και 3D action-adventure. Η απόλυτη έννοια του εθισμού όσον αφορά στο σωστό gameplay."

Εγώ τι παραπάνω να πω; Ελπίζω απλώς να μην ακυρώσετε τις διακοπές σας για χάρη του! Ένα άλλο παιχνίδι-σταθμός (δεν έχει γίνει ακόμα, αλλά πού θα πάει;) είναι αυτό που στολίζει (βαρέθηκα πια το "κοσμεί") το εξώφυλλο του τεύχους. Το "Neverwinter Nights" δεν το προσφέρουμε ως full game (ακόμα). Αν είστε φίλος των RPGs, αποκλείεται να μην το περιμένετε με αγωνία, καθώς διαφημιζόταν ως το πρώτο παιχνίδι που θα μετέφερε τη μαγική αίσθηση των επιτραπέζιων Pen and Paper D&D sessions στους υπολογιστές. Ένα πραγματικό "διαμάντι", όπως θα έλεγε κι ο Αντρέας, το οποίο απλώς δεν πρέπει να το χάσετε.

Από "σταθμούς" σε αυτό το τεύχος άλλο τίποτα. Αν το "Neverwinter Nights" αποτελεί σταθμό για τα RPGs, το "Syberia" αποτελεί το απαύγασμα της τελειότητας στα adventures. Κράτει, βρε Αντρέα, άκου εκεί 99%!

Δεν σας πλέω πως στο τεύχος αυτό υπάρχει και το review της τελικής έκδοσης του "Warcraft III", διότι θα με βρίσετε και δεν θα σας αδικήσω. Α, μα πια!

Γιάννης Πατρίκος





# 92

## Neverwinter Nights

# 100

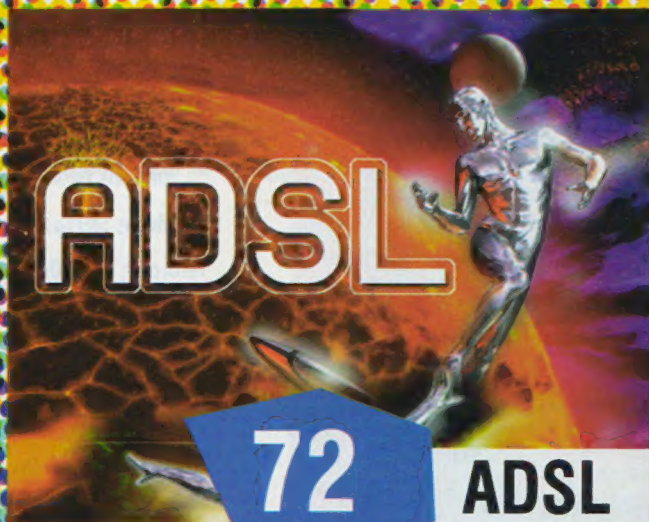
## Warcraft 3



# ADSL

# 72

## ADSL



# Περιεχόμενα

### 10 CD-ROM Pages

Αναλυτική παρουσίαση των περιεχομένων του CD.

### 14 Next Generation

Τα gadgets του 21ου αιώνα.

### 18 PC Matrix

Στήλη για τα τεκταινόμενα στο χώρο των games, της πληροφορικής και του Internet.

### 28 PC Spy

Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

### 34 Adventure & RPGs Update

Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventures και των RPGs.

### 38 PC Flash

Παρουσιάσεις προϊόντων και υπηρεσιών της ελληνικής αγοράς.

### 48 Πριν Αγοράσετε

... μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

### 54 Trouble Shooter

Η στήλη που φιλοδοξεί να σας λύσει τα χέρια μια για πάντα.

### 62 User Power

Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της πληροφορικής.

### 64 Μεταξύ μας

Σχολιασμός των δρώμενων της πληροφορικής.

### 66 New Millennium

Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.

### 72 ADSL

Το γρήγορο Internet έρχεται στην Ελλάδα!

### 78 CO-OP mode

Τα αγαθά της... συνεργασίας στα computer games!

### 82 Ελληνικά Games

Μεγάλο αφιέρωμα στα ελληνικά computer games! Στο δεύτερο μέρος του αφιερώματος θα διαβάσετε όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το παρόν και το μέλλον τους.

### 92 Neverwinter Nights

Η αναμονή, επιτέλους, τελείωσε!

### 100 Warcraft 3

Πλήρες review της τελικής έκδοσης του κορυφαίου strategy.

### 108 Syberia

Ο περίφημος Benoît Sokal σε ακόμη μία κορυφαία δημιουργία του μετά το Amerzone.



# 126 War Commander



82

## Ελληνικά Games

### 114 Grand Theft Auto 3

Το καλύτερο από τα τρία παιχνίδια της σειράς είναι εδώ.

### 120 Soldier of Fortune 2

Ασταμάτητη δράση στο sequel του δημοφιλούς τίτλου.

### 126 War Commander

Όταν ο πόλεμος... γίνεται παιχνίδι!

### 130 Nascar 2002

Το παιχνίδι που υπόσχεται να συναρπάσει τους φίλους των racing games.

### 134 E.T.

Παίξτε με το πασίγνωστο δημιούργημα του Steven Spielberg.

### 138 Hints & Tips

Μηπως σε αυτές τις σελίδες θα βρείτε λύσεις στα προβλήματά σας με τα games;

### 142 Adventure SOS

Λύσεις και hints για adventures.

### 146 Dark Side of Gaming

Σχόλια και παρασκήνια από τον κόσμο των computer games.

### 150 Fanzine

Ειδήσεις, νέα, σχόλια, παρασκήνια και άλλα ενδιαφέροντα από τη μεγάλη οικογένεια των PC users!

### 150 Modified gaming

Η στήλη για τα modifications των αγαπημένων σας παιχνιδιών.

### 164 Utopia

Όλα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

### 174 Do it Yourself

Ακόμα μια συνέχεια του έπους "Κουράφαλου Οδύσσεια".

### 182 Αλληλογραφία

Ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

### 190 Cinemaster

Παρουσιάσεις νέων ταινιών, κριτικές, DVD releases και νέα από τον κινηματογράφο στο Internet.

### 193 Game Index

Η λίστα του... "PC Master" με τα reviews των 12 τελευταίων μηνών.

### 194 Τα κόμικς του "PC Master"

Μια χιουμοριστική ματιά στα gaming γεγονότα.

## Soldier of Fortune 2

### PC Master αλλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

#### ▼ THE 4th COMING

Η στήλη του δημοφιλούς on-line RPG.

#### ▼ PROGRAMMING

Η στήλη "Programming" αυτού του μήνα.



120



# PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάσουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (<http://www.pcmaster.gr>) και του GameWeb (<http://www.gameweb.gr>). Όπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

[www.gameweb.gr](http://www.gameweb.gr)



## GAMEWEB

Αξιοζήλευτη είναι η ύλη του GameWeb αυτό το μήνα. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά, τι θα βρείτε σε αυτό:

### ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Warcraft III! Από μόνος του ο τίτλος τα θέλει όλα! Ένα τεράστιο αφιέρωμα, που χρονολογικά συνοδεύει το παιχνίδι από τις αρχές της δημιουργίας του μέχρι την ολοκλήρωσή του! Φυσικά, θα βρείτε όλα τα τελευταία reviews παιχνιδιών γραμμένα από τους αγαπημένους σας συντάκτες του "PC Master", αλλά και πάρα πολλές εκπλήξεις και νέα από το χώρο του Fantasy και των video games. Συνεντεύξεις, αφιερώματα, mods και ένα σωρό άλλα ενδιαφέροντα θέματα παρελαύνουν από την κεντρική σελίδα του GameWeb.

### ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Φυσικά, στην κοινότητα του GameWeb θα βρείτε ό,τι χρειάζεστε από χρήσιμα προγράμματα, νέα από το χώρο του κινηματογράφου, on-line games, παρουσιάσεις ιστοσελίδων, downloads desktop θεμάτων και screensavers και, φυσικά, το GameWeb forum, το οποίο προσελκύει τους απανταχού gamers σε έναν τρελό χορό ανταλλαγής απόψεων και πληροφοριών. Μην παραλείψετε να το επισκεφθείτε.

## Τι Σας... Περιμένει!

Εντάξει, δώστε μας και μια άδεια πια! Κάθε μέρα για έναν ολόκληρο χρόνο σάς κρατάμε συντροφιά, τόσο έντυπη όσο και ηλεκτρονική! Δικαιούμαστε και εμείς λίγη ξεκούραση, αλλά και μια γερή ανανέωση που φυσιολογικά θα οδηγήσει σε νέες ιδέες, τις οποίες θα αρχίσετε να βλέπετε υλοποιημένες από το φθινόπω-



## PC MASTER SITE

Ο Αύγουστος ήταν πάντα ένας καυτός μήνας. Οι πιστοί του "PC Master", όμως, δεν μασάνε από ζέστες, ειδικά αν έχουν εξοπλίσει το PC τους με τα απαραίτητα coolerάκια!

### FORUM

Είναι εμφανές πως οι περισσότεροι έχετε ήδη φύγει για τις διακοπές σας. Οι λίγοι πιστοί εναπομείναντες, όμως, φροντίζουν να πρωτοτυπούν, βγάζοντας στο forum του "PC Master" τα ...ερωτικά εσώψυχά τους! Πρωταγωνιστής και ο Μανώλης Φουρνιστάκης, ο οποίος έσπευσε να συμπαρασταθεί στο φίλο του forum, που προσπαθεί να βρει ...άκρη με το ωραίο φύλλο! Όπως έγραψε και ο Μανώλης, το forum αυτό ναι μεν δημιουργήθηκε για θέματα σχετικά με την πληροφορική και το αγαπημένο μας περιοδικό, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως δεν μπορεί να αποτελέσει τόπο "παρέας" και συζήτησης ποικίλων θεμάτων! Εκτός των ρομαντισμών, στο forum τρέχουν threads σχετικά με όλα τα νέα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στην αγορά. Δεσπόζουν τα Never-Winter Nights και Warcraft III - όπως ήταν αναμενόμενο.

### ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Οι εξελίξεις τρέχουν, το Grand Prix 2002 έρχεται και πρέπει να ετοιμάσουμε το δικό του site, όπου θα βρείτε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για συμμετοχές, βραβεία, events κ.λπ.! Και όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το αγαπημένο σας περιοδικό έχει ξεκινήσει μια σειρά από ενδιαφέρουσες έρευνες. Μία από τις επόμενες θα είναι και αυτή που αφορά στην πειρατεία, οπότε στη σελίδα μας φιλοξενείται ένα poll όπου καλείστε όλοι να συμμετάσχετε.

ρο. Φυσικά δεν θα λείψουν και οι εκπλήξεις, όπως ένας μεγάλος διαγωνισμός για τον οποίο θα διαβάσετε περισσότερα σύντομα. Μην ανησυχείτε, δεν σας ξεχνάμε. Όσοι από εσάς θα είστε παρέα με τον υπολογιστή σας, κάντε λίγη υπομονή και ο καιρός θα περάσει, έστω και με λίγη ζέστη παραπάνω...





© 2001 Nintendo™ and ® are trademarks of Nintendo.

**PIKMIN**

Let Pikmin do your  
dirty work.



Life's a game

[www.nintendo.gamecube-europe.com](http://www.nintendo.gamecube-europe.com)





# CD-ROM Pages

του Χάρη Κλάδη  
rex@compupress.gr



Το δίμηνο τελείωσε και ήρθε, επιτέλους, ο καιρός για άλλη μία μεγάλη προσφορά από το αγαπημένο σας περιοδικό! Ακόμα ένα full game έρχεται να ταράξει τα θymνάζοντα νερά της καλοκαιρινής gaming διάθεσής σας. Ελπίζουμε το King's Quest 8: Mask of Eternity να καταφέρει, έστω και για λίγο, να σας κρατήσει στο σπίτι τον καυτό μήνα του Αυγούστου!

## KING'S QUEST 8:

## MASK OF ETERNITY

**ΕΤΑΙΡΕΙΑ:** SIERRA STUDIOS  
(<http://www.sierra.com>)

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98/XP, 4x CD-ROM drive, 16 bit colour SVGA κάρτα γραφικών DirectX συμβατή, 16 bit DirectX, συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 400MB στο σκληρό

**Ε**να παιχνίδι με βαριά κληρονομιά, το KQ8, περιέχει το συνοδευτικό CD του "PC Master". Η ιδέα του παιχνιδιού γεννήθηκε στη δημιουργό Roberta Williams ενώ τελείωνε το Phantasmagoria. Όπως εξιστορεί η ίδια, από τότε είχε καταλήξει ότι η επόμενη παραγωγή της θα ήταν το KQ8. Εν έτει 1998, αποφάσισε να χρησιμοποιήσει το μοντέρνο 3D περιβάλλον για την απεικόνιση του παιχνιδιού. Έτσι γεννήθηκε το πρώτο 3D King's Quest.

Προπομπός των παιχνιδιών που θέλουν να λέγονται action-adventures δεν είναι άλλος από το περίφημο RPG ενός χαρακτήρα, το Ultima Underworld 1. Είναι αυτό που πριν από το Doom καθιέρωσε την περιστροφική κίνηση 360 μοιρών με θέα τον κανονικό περιβάλλοντα χώρο. Διέθετε τα στοιχειώδη χαρακτηριστικά ενός RPG, από τα οποία ξεχώριζε η δημι-

ουργία του χαρακτήρα και η συνεχής ανάπτυξη του μέσα από τη δράση. Είναι το πρώτο παιχνίδι που συνδύασε 3D δράση με πλούσιο σενάριο και αρκετούς "ρεαλιστικούς" γρίφους. Το interface του δανείστηκαν το Doom, το Quake και τα άλλα action games, για να δημιουργήσουν τον περιβάλλοντα χώρο των κόσμων τους. Το King's Quest 8 ακολουθεί τη συνταγή αυτή. Κατ' αρχάς, έχει στοιχεία από RPG, μια και αναπτύσσεται συνέχεια ο χαρακτήρας και δεν μπορείτε να κάνετε συγκεκριμένα πράγματα αν δεν τον έχετε αναπτύξει πέρα από κάποιο όριο κάθε φορά. Έτσι, εκτός από το επίπεδό του, που το ανεβάζετε μαζεύοντας experience points (δεν φαίνονται μεν, αλλά λειτουργούν στη "μηχανή" του παιχνιδιού), αυξάνετε με κατάλληλες κινήσεις τη δύναμη των όπλων





σας αλλά και της πανοπλίας σας.

Επίσης, ο χρυσός που μαζεύετε παίζει σημαντικό ρόλο στις αγοραπωλησίες, όπως συμβαίνει κυρίως στα RPGs. Οι μάχες θυμίζουν RPGs, πολύ περισσότερο μάλλον αφού χρησιμοποιούνται 8 διαφορετικά μαγικά φίλτρα (potions που λειτουργούν σαν spells). Τέλος, το KQ8 διαθέτει χάρτη για να βλέπετε πού βρίσκεστε κάθε φορά και τι έχετε εξερευνήσει, στοιχείο που κυρίως τα RPGs χρησιμοποιούν.

Στα adventures οφείλει τον πυρήνα της ύπαρξής του. Περιέχει γρίφους, τους οποίους πρέπει να λύσετε για να προχωρήσετε, σε συνδυασμό με το στοιχείο της εξερεύνησης που προαναφέραμε. Υπάρχουν αρκετά σημεία στο KQ8, όπως ο δεύτερος από τους επτά κόσμους του, που διαθέτουν κλασικά puzzles, τα οποία θα δυσκολέψουν ακόμη και έμπειρους adventurers. Τι έχει δανειστεί το KQ8 από αυτά που χαρακτηρίζονται ως κλασικά action-adventures όπως το Tomb Raider; Βασικά τους 3D χαρακτήρες και την κίνηση-animation. Προ-



σθétοντας, λοιπόν, όλα αυτά τα στοιχεία, έχετε ένα καθ' όλα ολοκληρωμένο παιχνίδι, το King's Quest: Mask of Eternity.

### Εγκατάσταση

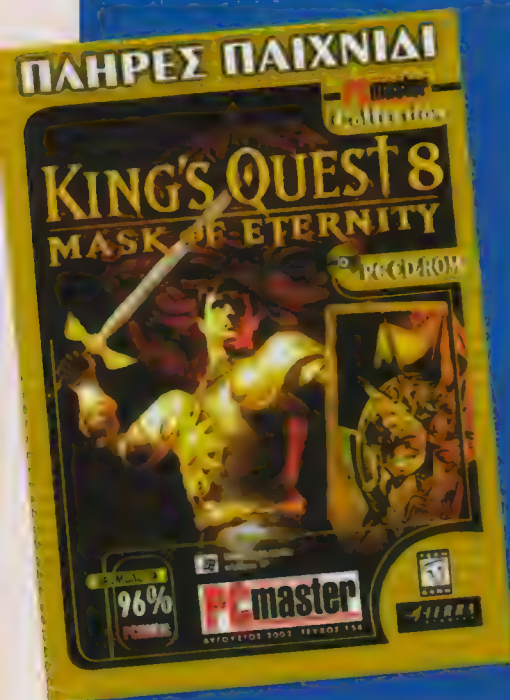
Βάψτε το CD "King's Quest 8" στο CD-ROM drive σας και επιλέξτε install. Αν αυτή δεν ξεκινήσει, μπειτε με τον Explorer στο CD-ROM και τρέξτε το αρχείο setup.exe.



### Βασικό μενού

- ▼ **New:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να αρχίσετε νέο παιχνίδι.
- ▼ **Load:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να φορτώσετε κάποιο σωσμένο παιχνίδι.
- ▼ **Save:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να σώσετε το παιχνίδι σας.
- ▼ **Options:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να μπειτε στην οθόνη όπου μπορείτε να κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις.

[ ] Αν δεν είναι "PC Master Collection" δεν λέει!

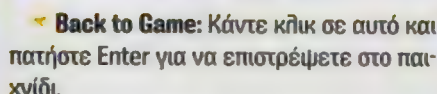


**Μ**ετά την επιτυχία που γνώρισαν τα δύο προηγούμενα διά μέρη του διασημότερου με το τίτλο 150 και 150, είναι έτοιμο να κυκλοφορήσει το "PC Master Collection". Μάλιστα, ακόμα κι αν αγοράσετε την παλαιότερη έκδοση, μπορείτε να συνεχίσετε την περιπέτεια των 150 μέρων με τη νέα έκδοση. Αυτή θα είναι η πρώτη φορά που θα κυκλοφορήσει μερικοί από τους 150 μέρη του "PC Master". Μάλιστα, θα κυκλοφορήσει ακόμα και από σπουδαίους εκδόσεις "150" της παλαιότερης έκδοσης, κυκλοφορούν από τον ίδιο εκδότη, όπως και οι 150 μέρη του "PC Master". Η νέα έκδοση του "PC Master" θα κυκλοφορήσει ακόμα και από σπουδαίους εκδόσεις "150" της παλαιότερης έκδοσης, κυκλοφορούν από τον ίδιο εκδότη, όπως και οι 150 μέρη του "PC Master". Η νέα έκδοση του "PC Master" θα κυκλοφορήσει ακόμα και από σπουδαίους εκδόσεις "150" της παλαιότερης έκδοσης, κυκλοφορούν από τον ίδιο εκδότη, όπως και οι 150 μέρη του "PC Master".

▼ Αν επιλέξετε το νέο παιχνίδι της συλλογής του "PC Master", δεν εγείρεται το πρόβλημα του τίτλου 150 και 150, το οποίο κυκλοφορεί ως αυτό. Μπορείτε να είναι η συλλογή σας πλήρης!







▼ **Quit:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να βγείτε απ' το παιχνίδι.

▼ **Graphics:** Θα σας μεταφέρει σε νέα εικόνα όπου θα μπορείτε να ρυθμίσετε τις επιλογές γραφικών.

**Graphics Mode** Οι τρεις βασικές ρυθμίσεις γραφικών περιλαμβάνουν Direct Draw, Direct 3D και 3dfx. Το παιχνίδι αναγνωρίζει αυτόματα την 3D κάρτα σας και γκριζάρει την εναλλακτική επιλογή για 3D. Αν δεν έχετε 3D κάρτα, θα μείνει μόνο η επιλογή Direct Draw.

**Resolution** Υπάρχουν 2 αναλύσεις. Η 640x480 είναι διαθέσιμη σε όλα τα modes.

**Object Shadows On/Off** Μόνο αν έχετε 3D κάρτα. Ενεργοποιεί τις σκιές των αντικειμένων.

▼ **Keyboard:** Σας μεταφέρει στην οθόνη όπου μπορείτε να αλληλέσετε τα πλήκτρα του παιχνιδιού.

▶ **Subtitles On/Off:** Ανοίγοκλείνει τους υπότιτλους.

▼ **Help Getting Started On/Off:** Αυτό θα ενεργοποιήσει τους βοηθητικούς διαλόγους που εμφανίζονται σε διάφορα σημεία στο παιχνίδι.

## Game Cursors

Ο cursor καθορίζει τις δράσεις του Con-  
nor με ένα αριστερό κλικ.

## → Troubleshooting

[illegible]

• **Ally estate:** one that can't claim a deduction. It's also the estate that's liable for the tax. Therefore you have to pay the marginal.

\* All trademarks are the property of Microsoft or relevant service providers. All other trademarks belong to their respective owners. Microsoft and the Microsoft Dynamics logo are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and other countries. © 2014 Microsoft Dynamics CRM. All rights reserved.

→ Als ich wieder irgendwas installieren will in Windows XP, kommt mir diese Meldung: Windows hat DirectShow 3D-Karte nicht gefunden. Keine Adb alle die bei mir irgendwas installieren. Lösung: properties -> Settings -> Advanced -> Troubleshooting ->, paratieren my video player und ich soll WMA, Divx, etc. installieren und directShow installieren. Aber natürlich in der Windows-CD reinpacken und installieren.

U.S. METROLOGISTS HAVE THE ANSWER WITH INTERNATIONAL ALUMINUM.

► **Attrezzature** sono in stile top Microsoft in VW service bare & 70 DFL circa (<http://download.microsoft.com/download/0/0/0/00000000-0000-0000-0000-000000000000/WATMAN-Top-110-00000000.pdf>)

Ε. Αντιστοιχίστε καλλίγραφο στο όνομα του/των: Wolfgang Geller ή στα ερωτήματα των Γραπτών.

► Μεταφέρετε τη συσκευή στο κέντρο της συσκευασίας και πιέστε το κουμπί που βρίσκεται στην κορυφή της συσκευασίας.

Για περισσότερες πληροφορίες, κλείστε με τη σειρά τα email:

а) Бюджетные поступления на содержание объектов культуры (в том числе на содержание объектов культуры)

g) Διαλέξτε το τμήμα του παραγράφοι της Άσκησης 102, που αφορά στην μισθολογική πολιτική. WebX7731155 (10/11/2015) 11:41:17. Το ενδιαφέρον είναι πως, τα αποτελέσματα είναι αντίθετα. Αυτή, δηλαδή, πρόταση και τα λήψεις στην τρέχουσα χρονιά, αρθρώνει της Σοφία ή ότι είναι άλλα γιατί και όχι γιατί θα τη λύσει. Η καλύτερη είναι αυτή, να είναι η σωστή πρόταση.

\*) Bydanie bolo na časovú časť rozdelené vyhodnotením na prvom, druhom, treťom, štvrtom, piatom a šiestom stupni.



## Hints & Tips

**Σ**τη παλαιά Γαλιλέα των ημερών μας, πολλοί να τον ταλαιώνουν με το σπασμένο σκελετό. Πραγματικά δύο σπασμένα ήταν για να τους βοηθήσουν να νικήσουν τον εχθρό. Στο ποσοστό μιας ή δυο εκατομμυρίων το ποσοστό της παλαιάς, υπάρχει ένας υπαρκτός. Μόνο οι καλοί θα είναι ένα δέκα μετ'όλην. Και μάλιστα στην καλή θα είναι ένα εκατομμύριο. Σπασμένο το σκελετό από πάνω τους πάλι θα σε φέρει να πολεμήσεις το σπασμένο. Στο σπασμένο κομμάτι το δέκα μετ'όλην είναι σπασμένο ως το σπασμένο. Η καλή (σπασμένη) θα πολεμήσει με καλή ως το καλό.

[illegible]

- ▶ **Play Cursor:** Κοίτα, πάρε, μίλα, κάνε.
- ▶ **Sword Cursor:** Επίθεση με το όπλο.
- ▶ **Arrow Cursor:** Επίθεση με όπλο απόστασης, ομιλία.
- ▶ **Inventory Cursor:** Χρησιμοποίησε κάποιο αντικείμενο.

**Σημείωση:** Για να αλλάξετε προσωρινά τον cursor από sword ή arrow στο play cursor, πατήστε το πλήκτρο CTRL. Αυτό θα σας επιτρέψει να κοιτάτε, να παίρνετε, να μιλάτε, χωρίς να αφήνετε το όπλο σας.

## Inventory

Το πάνω πλαίσιο ενεργοποιείται μόνο με τον play cursor. Οδηγήστε τον ψηλά



και θα εμφανιστεί αυτόματα.

- ▶ **Mask:** Η μάσκα δείχνει πόσα κομμάτια της έχετε. Με αριστερό κλικ, μεταφέρεστε στο βασικό μενού.
- ▶ **Inventory Items:** Υπάρχουν 7 κουτάκια που κρατούν αντικείμενα. Με δεξί κλικ διαβάζετε πληροφορίες για το καθένα, με αριστερό το χρησιμοποιείτε.
- ▶ **Scroll Buttons:** Τα δύο χρυσά βελόκια σας επιτρέπουν να scrollάρετε το inventory αν έχετε πάνω από 7 αντικείμενα.
- ▶ **Gold:** Κάντε αριστερό κλικ για να ατλάξετε τον cursor σε "Gold Coin" cursor. Μετά κάντε κλικ εκεί όπου θέλετε να τον χρησιμοποιήσετε.

## Interface

Το κάτω πλαίσιο ανοίγει και κλείνει με το πλήκτρο Space.

- ▼ **Armor:** Εμφανίζει την κατάσταση του armor.
- ▼ **Hand Weapon:** Εμφανίζει το τωρινό όπλο σας και τα χαρακτηριστικά του. Πατήστε αριστερό κλικ για να το χρησιμοποιήσετε.

- ▼ **Ranged Weapon:** Εμφανίζει το τωρινό όπλο σας απόστασης και τα χαρακτηριστικά του. Πατήστε αριστερό κλικ για να το χρησιμοποιήσετε.
- ▼ **Health and Magic:** Μαγικά αντικείμενα που αναπληρώνουν την ενέργεια και σας δίνουν μαγικά spells.
- ▼ **The Meters:** Οι δύο μπάρες μετρούν, η μεν κόκκινη την υγεία του Connor, η δε πράσινη το experience. Στη μέση αναγράφεται το επίπεδο.
- ▼ **Rope and Hook:** Αριστερό κλικ για να τα χρησιμοποιήσετε. Επειτα πατήστε το hook icon στον τοίχο όπου θέλετε να σκαφαλώσετε.
- ▼ **Rocks:** Αριστερό κλικ για να τα χρησιμοποιήσετε. Επειτα πατήστε το rock icon στο σημείο όπου θέλετε να πετάξετε την πέτρα.
- ▼ **Magic Map:** Καταγράφει τις κινήσεις του Connor. Αριστερό κλικ για να ανοιγοκλείνετε το μεγάλο χάρτη.

PC

Ακόμα στο CD του "PC Master"



Στην εργασία αυτή, ορίζουμε ότι η τιμή  $\alpha$  είναι η μέση τιμή του  $\alpha$  που λαμβάνει το  $\alpha$ .

### Extras

- To achieve patchy tree King's Quest II you use rainbow clouds over the sun (to make it disappear) and rainbow clouds over the rainbow.

Doi

► **Dynamic Programming** vs. **Tab**

4th Grading: without pen to present the  
Kang's Quasi B

## Programming

- This is because with the decline in reproductive age fertility, "pregnancies" are less common.



# Next generation

## PICOT DVD ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ



**Τ**ο DVP-PQ1 είναι η νέα πρόταση της Sony στα επιτραπέζια DVD συστήματα! Με το εξεζητημένο design, την πληθώρα λειτουργιών, αλλά και τις δυνατότητες εγγραφής DVD-RW και CD-RW και αναπαραγωγής τόσο μουσικών όσο και MP3 CDs, ίσως να αποτελέσει μια ιδανική λύση για κάθε οικογένεια!



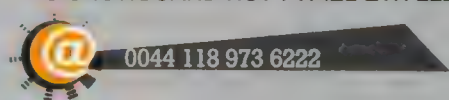
## GENIO E550G/MD ΕΝΑΣ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΚΟΣ ...ΓΙΓΑΣ!



**Ι**σως το απόλυτο φορητό μηχανήμα, μόλις έκανε την εμφάνισή του στην αγορά της Ιαπωνίας! Με τον "τεράστιο" Intel XScale στα 400MHz ως βασική μονάδα επεξεργασίας, τα 64MB της μνήμης και τις θύρες επέκτασης SD και CompactFlash, ο Genio e550G/MD είναι ο αδιαφιλονίκητος βασιλιάς της ...ανοιχτής παλάμης! Και αν όλα αυτά σας φαίνονται λίγα, αρκεί να σας πληροφορήσουμε πως η συσκευή διαθέτει και IBM Microdrive, μεγέθους 1GB! Είπατε τίποτις;

## PHAT TRACK TRANSPEEDER

ΤΟ SNOWBOARD ΠΟΥ ΓΥΡΙΣΕ ΣΤΗ ΖΕΣΤΗ



**Π**ού χιόνια στη χώρα μας! Ο εφευρέτης του "εξομοιωτή" snowboard που βλέπετε στη φωτογραφία, πρέπει να είχε επισκεφθεί τη χώρα μας όταν εμπνεύστηκε το μοναδικό αυτό, πατίνι! Με 5 ρόδες σε κάθε άξονα (10 συνολικά), το Phat Track Transpeeder αναλαμβάνει να μεταφέρει αυτοόσια την πόρωση του snowboard, με όλα τα ακροβατικά και το χειρισμό, στα δρομάκια της γειτονιάς σας! Δυστυχώς, η διάθεσή του γίνεται μόνο τηλεφωνικά!





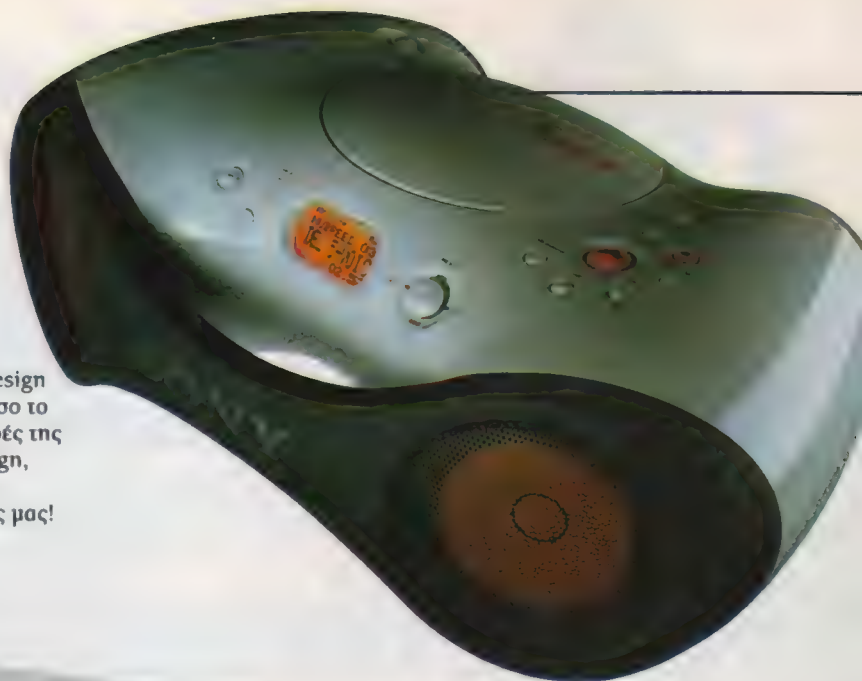
**52**

ΗΧΟΣ &amp; LIFESTYLE



www.sony.com

**Σ**υνδυάζοντας τον ποιοτικό ήχο, το πρωτοποριακό design και τη μόδα, που θέλει τις συσκευές διασκέδασης όσο το δυνατόν πιο ...διασημικές, οι νέες νεανικές συσκευές της Sony εγκαινιάζουν ένα μοναδικό lifestyle. Μοντέρνο design, νεανικά χρώματα, απαλές φόρμες και καμπύλες τονίζουν κομμάτια, όπως το ημιφορητό CD Player της φωτογραφίας μας!



## SDR-4X

ΤΟ ΑΙΒΟ ΒΡΗΚΕ ΤΟ ΑΦΕΝΤΙΚΟ ΤΟΥ!



www.sony.co.jp

**Η** Sony τα κατάφερε για άλλη μία φορά να καταπλήξει τον κόσμο της τεχνολογίας με το νέο -ανθρωπόμορφο αυτή τη φορά - ρομπότ της! Το SDR-4X, διαθέτοντας 2 64μπιτους επεξεργαστές τεχνολογίας RISC και πληθώρα ειδικών chips ελέγχου, μπορεί να εκτελέσει πληθώρα δύσκολων κινήσεων και να αντιληφθεί βασικές λειτουργίες και πράγματα. Όπως και ο τετράποδος πρόγονός του, αποτελεί περισσότερο ένα hi-tech παιχνίδι, ωστόσο δεν παύει να αποτελεί μια γερή βάση για το μέλλον!

## SOUNDBUG

ΤΑ ΕΠΙΠΛΑ ΤΡΑΓΟΥΔΑΝΕ ΑΚΟΜΑ



www.soundbug.biz



**Μ**ια ηλεκτρονική συσκευή στο μέγεθος ποντικού αναλαμβάνει να μετατρέψει τα έπιπλά σας σε πχέφα χαμηλών συχνοτήτων! Η συσκευή συνδέεται με οποιονδήποτε μουσικό αναμεταδότη (MP3, CD Player, στερεοφωνικό, υπολογιστή κ.λπ.) και μεταδίδει δονήσεις, οι οποίες μετατρέπονται σε ήχους, από ένα μικρό πχείο-βεντούζα, το οποίο κολλά πάνω στις επιφάνειες! Καλή ιδέα και ενδιαφέρον εφέ αν θέλετε να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας!



# GRAND PRIX

Πάρτε μέρος στο απόλυτο gaming event του

**PCmaster**

Διεκδικήστε έπαθλα

1.500 €

για **κάθε** παιχνίδι

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ: 4-6 Οκτωβρίου 2002

ΧΩΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ: Εγκαταστάσεις HELEXPO, στο πλαίσιο της Infosystem 2002

Περισσότερες πληροφορίες στο site:

[www.pcmaster.gr/grandprix2002](http://www.pcmaster.gr/grandprix2002)

ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ



ΧΟΡΗΓΟΣ/  
ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ  
FIFA 2002





# 2002



## Β. ΕΛΛΑΔΟΣ

Ζήστε ένα  
συναρπαστικό  
τριήμερο  
ατελείωτου gaming με τα

Με τη συνεργασία της  
**Infosystem**  
HELEXPO



και αφήστε τα gamepads  
να πάρουν φωτιά!

ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

**COMPUTER**

**Kiss**  
90.8 fm  
*the kiss you can't miss...*

**e**  
LIFE

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

**PCmaster**



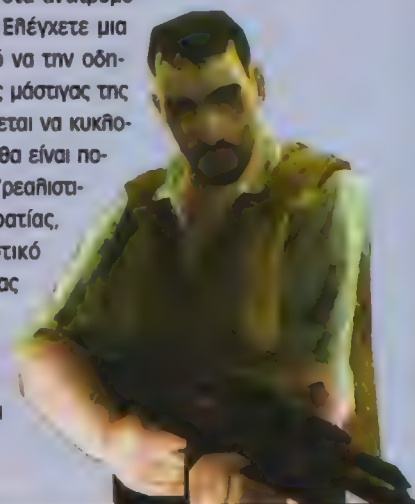
## The Sum of all Fears

Ακόμα ένα παιχνίδι tactical/action στα χνάρια που χάραξε το Rainbow Six!



### Κάποιοι να ξυρίσει τον Τσακ Νόρις!

**Η** Ubi Soft έχει δημιουργήσει όνομα στα παιχνίδια τακτικής και δράσης. Αλλάστε, η εταιρεία έχει αναλάβει να μεταφέρει στις οθόνες μας πολλή από τα σενάρια του ματρ του είδους, του Tom Clancy. Αυτή τη φορά, δεν πρόκειται για εξομοιωτή πολέμου, όπως το Ghost Recon, αλλά για ένα παιχνίδι που βαδίζει στα αντιτρομοκρατικά χνάρια του Rainbow Six! Ελέγχετε μια αντιτρομοκρατική ομάδα με σκοπό να την οδηγήσετε σε αποστολές εναντίον της μάστιγας της ανθρωπότητας. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή και θα είναι πολύ ενδιαφέρον να δούμε μια πιο "ρεαλιστική" άποψη εικονικής αντιτρομοκρατίας, σε σχέση με το καθ' όλα ελκυστικό Counter-Strike. Ειδικά στη χώρα μας που η τρομοκρατία είναι της μόδας τον τελευταίο καιρό, θα πουλήσει σίγουρα! Πού ξέρετε, μπορεί κάποιοι να το χρειάζονται για να προπονηθούν!

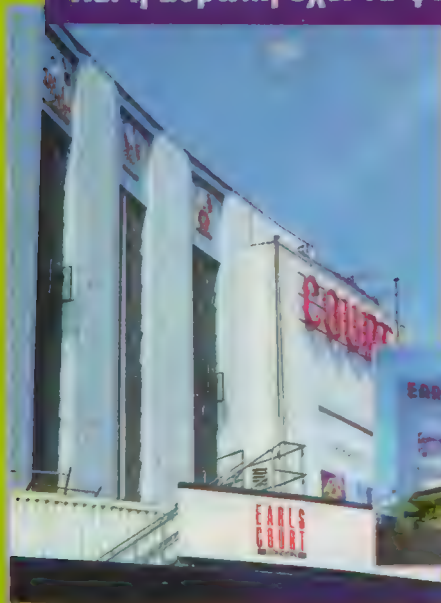


## ECTS 2002

ects\*2002  
www.ects.com

Και η Ευρώπη έχει τα φεστιβάλ της!

Από τις 29 έως τις 31 Αυγούστου θα διεξαχθεί στο Λονδίνο, όπως κάθε χρόνο, η ευρωπαϊκή φιάστα των video games!



**Μ**ερικοί από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές σε παγκόσμιο επίπεδο που σχετίζονται με την κατασκευή hardware και software θα βρεθούν στο Λονδίνο για τη φετινή ECTS. Εκεί αναμένεται να παρουσιαστούν στο ευρωπαϊκό κοινό όλα τα νέα games και τα νέα προϊόντα της αγοράς hardware που έκαναν την εμφάνισή τους και στην E3. Πρωτοστατούσες και φέτος θα είναι, ποιες άλλες, οι Sony, Activision και ATI, από τις οποίες περιμένουμε να δούμε πολλά. Φυσικά, δεν θα λείψουν και άλλες εταιρείες όπως η Microsoft, η οποία μπορεί... να υποπείσει σε κορονομαχίες με τη Sony, όπως συνέβη στην περυσινή Cebit. Το "PC Master" θα εκπροσωπήσει ο συνήθης ύποπτος Νίκος Κόντης, ο οποίος ενόψει ακόμα μίας μεγάλης πρόκλησης άφησε στο σπίτι τον Γκούφη για ένα τριήμερο ώστε να απλώσει τα γαμπιά νύχια του στο Doom III. Εντάξει Νίκο, μας έπεισε! Κανόνισε, όμως, να μας φέρεις πληροφορίες για την R300 της ATI καθώς και μερικές φωτογραφίες της Parhelia! Στο μεθεπόμενο τεύχος μας θα περιλαμβάνεται λεπτομερής ανασκόπηση από το τρανό γεγονός.

www.ects.com



## Εναλλακτικά γραφικά στα PCs;

Το πρώτο open source hardware για 3D γραφικά!

Το project ξεκίνησαν οι Jeff Mrochuk και Benj Carson. Δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα open source hardware design για επιταχυντή 3D γραφικών!

Γραμμένο σε VHDL, το Manticore (παλαιότερα γνωστό ως "The Hulk") είναι για την ώρα ικανό να παράγει rendering τρίγωνα, τα οποία μπορεί να απεικονίσει σε πρότυπο VGA. Το design περιλαμβάνει ένα module εξόδου σε VGA, έναν open source SDRAM controller και ένα triangle rasterizer.

Σταδιακά θα ενσωματωθούν σε αυτό στάνταρ λειτουργίες 2D, ποικίλες αναλύσεις και χρωματισμοί, δυνατότητα hardware lighting και PCI είτε AGP interface. Οδη η προετοιμασία ξεκίνησε σε ένα Altera APEX20K200E FPGA, χρησιμοποιώντας μια πλάκα Nios. Το πρώτο δείγμα τρέ-

χει με ταχύτητα 50MHz. Γιατί, όμως, σας ήμε όλα αυτά τα ακατανόητα για πολλούς τεχνικά; Τώρα πια, το Manticore είναι ένα σχέδιο στο οποίο συνεισφέρουν άτομα απ' όλο τον κόσμο στην προσπάθειά τους να δημιουργήσουν μια νέα, φθηνή και κυρίως αποδοτική κάρτα γραφικών με ικανοποιητικές δυνατότητες 3D επιτάχυνσης κ.λπ.! Όλα αυτά σημαίνουν πως με κάποιες γνώσεις ηλεκτρολογίας (ε, χρειάζονται, όσο νά 'ναι) και τα κατάλληλα εξαρτήματα, θα μπορείτε να φτιάξετε μόνοι σας την κάρτα γραφικών σας!

■ [icculus.org/manticore](http://icculus.org/manticore)



## Commandos

Μια του Κομάντο, δυο του Κομάντο, τρεις και τον σκοτώσαμε

# 3

Η τρίτη συνέχεια του μεγαλειώδους παιχνιδιού στρατηγικής βρίσκεται μόλις έναν χρόνο μακριά μας!

Περισσότερο επικό, περισσότερο 3D, με ακόμα δυσκολότερες αποστολές. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς από τη συνέχεια των δύο δυσκολότερων παιχνιδιών στρατηγικής, που τόλμησαν ποτέ να εγκατασταθούν στα ρη-

μαδιασμένα PCs μας! Και όμως, αν και πάει σχεδόν ένας χρόνος από την κυκλοφορία του Commandos 2, η Pyro ξεκαθαρίζει πως θα χρειαστεί τουλάχιστον ένας ακόμη για την ολοκλήρωση του τρίτου παιχνιδιού. Παρόλα αυτά, οι σχεδιαστές έχουν μερικές χρήσιμες πληροφορίες που σίγουρα θα σας κάνουν να αδημονείτε για τον επό-



μενο χρόνο! Ακόμα πιο ενισχυμένη τεχνητή νοημοσύνη, τελικοί κακοί, ενέδρες, ακόμα μεγαλύτερο βάθος στην ιστορία και "φυσικά" εξέλιξη της ανάλογα με τις δραστηριότητες

του παίκτη! Ενα από τα σενάρια, μάλιστα, απαιτεί να εξουδετερωθεί ένας ταλαντούχος ελεύθερος σκοπευτής του εχθρού - σενάριο εμπνευσμένο, κατά τα λεγόμενα των ίδων των σχεδιαστών, από το Enemy at the Gates! Ιδωμεν!



**Project Milestones:**

- Jeff Mrochuk
- Benj Carson

**Project Contributors:**

© 2002 Manticore, all rights reserved.

**Manticore goes public**  
(around 2004/05 by Benj)

Now that we've made it out of our fourth-year design project lab, Manticore is ready to go public. CVS has been handy set up by [icculus.org](http://icculus.org) as has the webpage.

Formerly called "The Hulk", Manticore is an open source hardware design for a 3D graphics accelerator. It is written entirely in VHDL. Originally designed and tested using Altera's APEX20K200E FPGA and Nios development board, the design is now ready for the public.

The project was started by Jeff Mrochuk and myself (Benj Carson) and is currently maintained by us. If you are interested in contributing to the project, please send us an email at [jm@icculus.org](mailto:jm@icculus.org) or [benj@icculus.org](mailto:benj@icculus.org).

All content © 2002 Manticore and Benj Carson  
Last updated: Nov 01, 2002

**Home**

**About the project**

- Abstract
- Goals
- Status/Progress
- License
- About the authors

**Documentation**

- Download
- Database
- FAQ
- HOWTO

**Contributing**

- Mailing List
- Bug Reports
- Developer Information
- CIP

**Downloads**

- Current Release
- Snapshot
- Vendor Options

**Links**



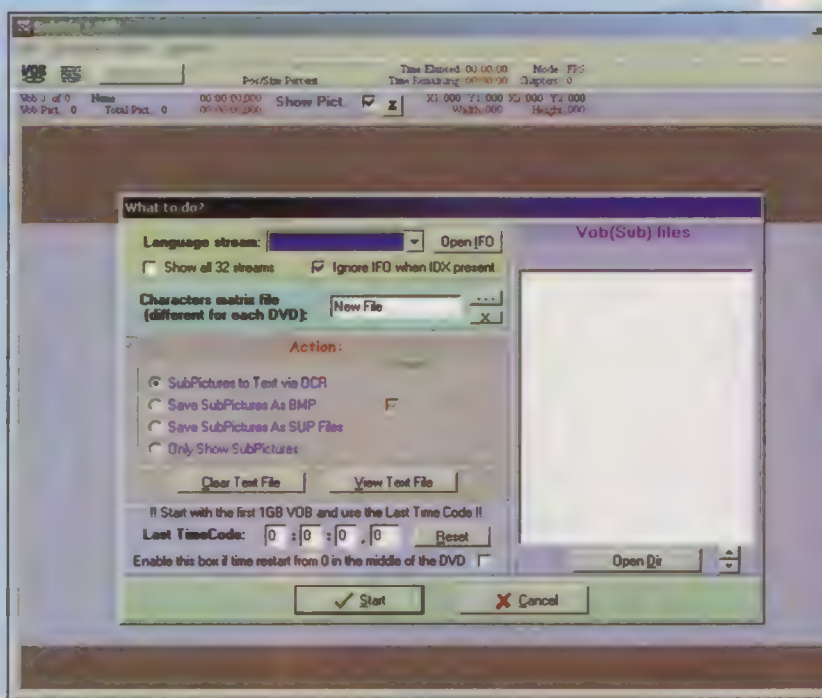
## Subrip 1.00

Το... ευγενές άθλημα του DVD Ripping

Το DVD Ripping είναι, ως γνωστόν, δυνατό με δύο τρόπους: έναν απλό, που βασίζεται στη χρήση εφαρμογών που τα κάνουν όλα (όπως το **Flask MPEG** και το **DVDx**), και έναν δύσκολο, ο οποίος περιλαμβάνει ένα τεράστιο σύνολο εργαλείων για κάθε απαιτούμενο τμήμα της συνολικής διαδικασίας.

τυγχάνεται με την παροχή υποστήριξης για "μη συμβατικούς" υπότιτλους με διαφορετικά μεγέθη, περίεργα σχήματα κ.λπ. Εκτός αυτών, η νέα έκδοση μπορεί να αποθηκεύσει αρχεία σε format SSA 4, αναγνωρίζει και αποθηκεύει το στυλ των γραμματοσειρών ("italics", "bold" κ.λπ.), δυνατότητα που η έλλειψή της αποτελούσε σημαντικό μειονέκτημα μέχρι σήμερα, και προσπαθεί να διορθώσει τα προβλήματα συγχρονισμού με τους υπότιτλους σε format VobSub. Το Subrip είναι αναντικατάστατο αξεσουάρ της συλλογής κάθε χομπίστα του DVD Ripping και η νέα έκδοσή του δεν θα πρέπει να λείπει από το δίσκο σας!

Το Subrip είναι, μεταξύ των DVD Rippers, η κυριότερη λύση για άντληση υποτίτλων από τα αρχεία VOB των DVDs. Αντίθετα με τον "απλό" τρόπο εργασίας, αν επιλέξετε να εργαστείτε με πολλή προγράμματα, πρέπει να αντιμετωπίζετε ξεχωριστά τον ήχο, το βίντεο και τους υπότιτλους, ως αυτόνομα τμήματα, που το καθένα τους απαιτεί τα δικά του εργαλεία επεξεργασίας. Οι προηγούμενες εκδόσεις του Subrip εμφάνιζαν κάποια χαρακτηριστικά προβλήματα με ορισμένα DVDs, από τα οποία δεν ήταν δυνατή η ανάγνωση υποτίτλων. Αν και η νέα αυτή έκδοση δεν υπόσχεται πως θα λύσει αυτό το πρόβλημα, προσπαθεί να το περιορίσει στο ελάχιστο. Αυτό επι-

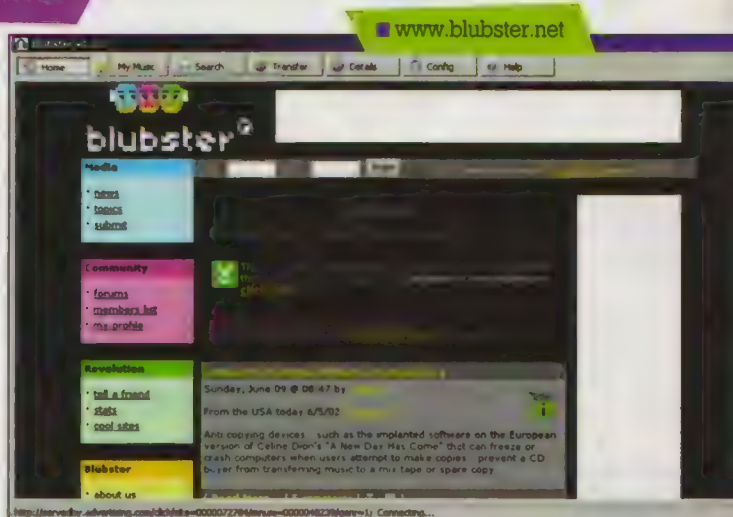


## Στο δρόμο που χάραξε το Napster

Νέος "μεσάζων" στις ανταλλαγές μέσω Δικτύου!

Πάνω που το Kazaa έχει αρχίσει να "υποφέρει", μία νέα είσοδος στο χώρο του P2P αισιοδοξεί πως θα κατορθώσει να καλύψει τα κενά που έχουν ανοίξει στις κοινότητες των fans της ανταλλαγής αρχείων.

Το Blubster, το όνομα του οποίου θυμίζει λίγο το Napster (γιατί άραγε;), παραπέμπει ως έναν βαθμό στην πάλη που κυρίαρχη εφαρμογή ανταλλαγής αρχείων και έχει ως βασικό σκοπό την επικέντρωση στις ανταλλαγές μουσικών αρχείων στο Διαδίκτυο! Μέχρι τώρα οι χρήστες του προγράμματος δηλώνουν απόλυτα ικανοποιημένοι από την απόδοσή του, με μόνο παρατάγοντο τη μικρή, για την ώρα τουλάχιστον, κοινότητά του. Το δίκτυο στο οποίο κινείται είναι χαρακτηριστικά μικρότερο από άλλα όμοιά του, ενώ θα χρειαστεί να "ιδρώσετε" λιγάκι για να καταφέρετε να συνδεθείτε σε αυτό. Το καλό στην όλη υπόθεση είναι πως το Blubster εξελίσσεται ταχύτατα και δεν είναι απίθανο να το δούμε να αποτελεί το βασικό πρόγραμμα αναζήτησης και ανταλλαγής μουσικής μέσω Δικτύου!



Όπως βλέπετε το interface του προγράμματος δεν έχει ριζοσπαστικές αλλαγές σε σχέση με το Napster και άλλα παρόμοια προγράμματα. Βεβαίως, δεν παύει να είναι εύχρηστο και φιλικό.



## A promotional image for the movie The Matrix. It features two identical figures of Keanu Reeves as Neo and Laurence Fishburne as Morpheus. They are dressed in their iconic black suits, white shirts, black ties, and black sunglasses. They are holding large, silver, futuristic pistols. The figures are standing on a white, reflective surface, and their bodies are partially enclosed within a dark, oval-shaped frame that resembles a car's rearview mirror. The background is a plain, light color.

# MTB

THESE RESULTS ARE IN LINE WITH THE FINDINGS OF OTHER RESEARCHERS WHO HAVE SHOWN THAT THE MORE A PERSON KNOWS ABOUT A TOPIC, THE MORE THEY ARE ABLE TO IDENTIFY AND EVALUATE THE CREDIBILITY OF THE SOURCE OF THE INFORMATION. THIS IS BECAUSE KNOWLEDGE OF A TOPIC PROVIDES A FRAMEWORK FOR UNDERSTANDING THE INFORMATION AND FOR ASSESSING THE QUALITY OF THE SOURCE. FOR EXAMPLE, A PERSON WHO KNOWS A LOT ABOUT A TOPIC WILL BE ABLE TO IDENTIFY THE CREDIBILITY OF THE SOURCE OF THE INFORMATION AND TO EVALUATE THE QUALITY OF THE INFORMATION. THIS IS BECAUSE KNOWLEDGE OF A TOPIC PROVIDES A FRAMEWORK FOR UNDERSTANDING THE INFORMATION AND FOR ASSESSING THE QUALITY OF THE SOURCE. FOR EXAMPLE, A PERSON WHO KNOWS A LOT ABOUT A TOPIC WILL BE ABLE TO IDENTIFY THE CREDIBILITY OF THE SOURCE OF THE INFORMATION AND TO EVALUATE THE QUALITY OF THE INFORMATION.



prooptix

100

ΑΠΟ **(23)** ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ ΣΤΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥΣ



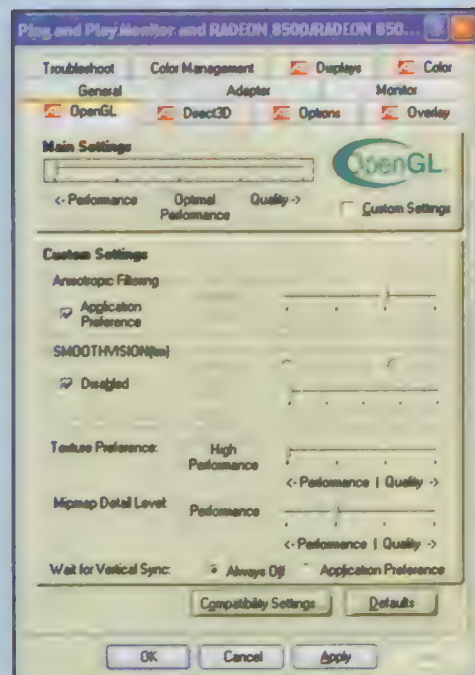
## Οι κλώνοι των Detonators

Και η ATI στο χορό των υπέρ πάντων drivers

**Ναι, φίλοι μας, αυτός είναι ο τίτλος του επόμενου Star Wars. Σε αυτό η σατανική αυτοκρατορία της nVIDIA, σε έναν μακρινό γαλαξία, κυριαρχεί στο χώρο των υπολογιστών, των καρτών γραφικών και των παρεχόμενων drivers.**

Ο ασυναγώνιστος στρατός της, τα μέλη του οποίου ακούνε στο όνομα "Detonators", έχει καταλάβει σχεδόν κάθε εναπομείντα υπολογιστή. Στη σκοτεινή πλευρά της δύναμης έρχεται να ανταπεί η πλευρά των επαναστατών, με πρωτοστάτη την πασίγνωστη ηρώδα ATI (όχι την Natalie Portman), η οποία παρουσιάζει στους απανταχού χρήστες ένα δυναμικό όπλο, που ελπίζει πως θα εκτοπίσει τους Detonators. Το όπλο αυτό ακούει στο όνομα Catalyst, καταλύτης δηλαδή, και δεν είναι άλλο από ένα ενοποιημένο πακέτο drivers για όλα τα μέλη του στρατού της. Ο χρήστης που έχει ακολουθήσει την επαναστατική πλευρά της ATI, στη "φωτεινή πλευρά της δύναμης" μπορεί να κατεβάσει το γενικό πακέτο Catalyst, το οποίο όταν εγκαθίσταται σε έναν

υπολογιστή, καταλαμβάνει ποια κάρτα χρησιμοποιείται σε αυτόν και προσαρμόζεται αυτόματα στις ανάγκες της. Αν και η ιδέα των ενοποιημένων drivers καθιερώθηκε με την nVIDIA, η ATI ζήτησε και σίγουρα θα ακολουθήσουν περισσότερες εταιρείες, από όσες... έχουν μείνει, παρουσιάζοντας λύσεις για τα προϊόντα τους με την ίδια λογική. Είχαμε δεν είχαμε, να δούμε πώς θα τους κατεβάσουμε και αυτούς τους drivers. 56K είναι αυτά!



# OQO

Όλη η υπολογιστική δύναμη σε μια κούφια

**Α**ν ακόμα και ένας laptop σας φαίνεται ογκώδης, αν ένα PDA σας μοιάζει ανίσχυρο σε σχέση με τις σημερινές απαιτήσεις, αλλιώς θέλετε να έχετε ανά πάσα στιγμή έναν υπολογιστή στο πλευρό σας, τότε βρήκατε αυτό που πάντα ψάχνατε.

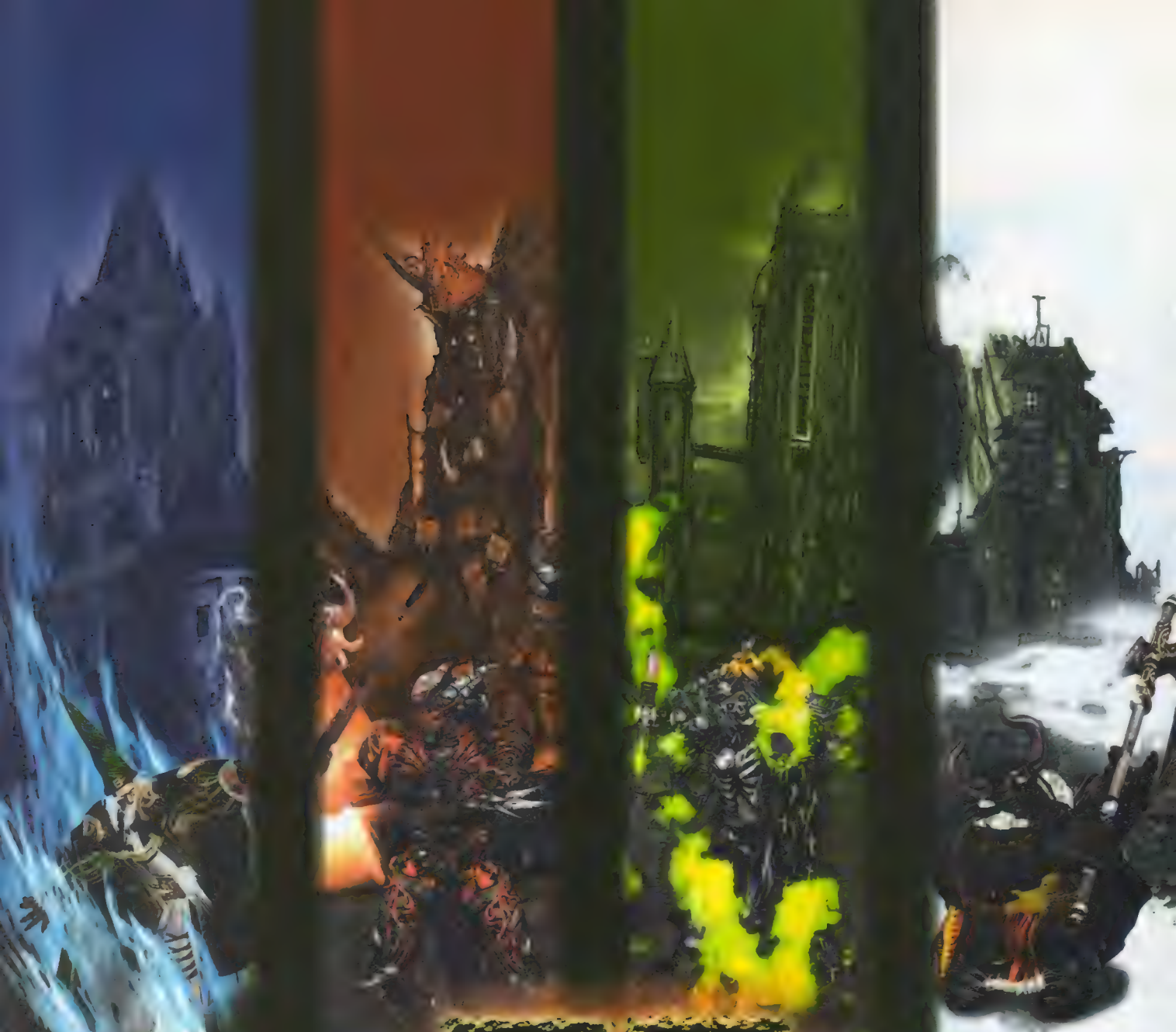
**Εφτασε η ώρα να ξεχάσετε όσα νομίζατε πως ξέρετε για τα PDAs.**

Το OQO θα σας εκπλήξει να συνδυάσει την απόλυτη φορητή συσκευή με ισχύ και απόδοση. Πρόκειται για το μικρότερο υπολογιστή που βασίζεται στα Windows XP, με πλήρεις δυνατότητες ενός επιτραπέζιου PC. Πρόκειται για έναν ασύρματο υπολογιστή, ο οποίος με την προσθήκη ειδικού ασύρματου τηλεχειριστήριου μπορεί να μετατραπεί γρήγορα και απλά σε ένα σούπερ PC γραφείου. Διαθέτει θύρες VGA, USB και IEEE1394/FireWire για να συνδέεται χωρίς πρόβλημα με πληθώρα συσκευών. Διαθέτει media player mode με αρκετή μνήμη για να κρατάει πάνω από 1.000 μουσικά κομμάτια ή και 3 ολόκληρες ταινίες. Ο επεξεργαστής του είναι γιγαντιαίος για υποφορητό υπολογιστή. Πρόκειται για Crusoe TM5800, κοπής 0.13 και ταχυτήτων έως και 1GHz. Ο σκληρός δίσκος που φορά το OQO είναι των 10GB και η μνήμη συστήματος αγγίζει τα 256MB. Η touchscreen LCD VGA είναι 4 ιντσών και οι συνολικές διαστάσεις του είναι 10,5x7,4x2,2 εκ. Το δε βάρος του αγγίζει τα 250 γραμμάρια.

■ <http://www.oqo.com/>

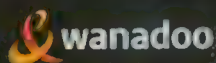






# DISCIPLES

## DARK PROPHECY



Disciples 2 © 2001-2002 Strategy First Inc / The Arxel Guild • All rights reserved

### ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 010 9480 000 • Fax: 010 9427 710 • [www.despecmulti.gr](http://www.despecmulti.gr)

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΠΑΠΑΦΗ 31 & ΕΓΝΑΤΙΑ ΓΩΝΙΑ, 546 38 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 0310 888110 • Fax: 0310 847467 • HOTLINE: 0801-11-16801





## Flash

### "PC MASTER" ΚΑΙ... ΠΕΙΡΑΤΕΣ

Αγαπητοί αναγνώστες, όσρι από εσάς είστε τακτικοί στο site του "PC Master" θα έχετε ήδη πάρει "γραμμή" για το μεγάλο αφέριμα που κάνουμε για την πειρατεία λογισμικού στη χώρα μας. Έχουμε ανεβάσει ένα site με ενδιαφέροντα ρολο, στα οποία εσείς καλείστε να εκφράσετε την άποψή σας γι' αυτό το θέμα. Είναι γνωστό πως επιζη-

τούμε συν-μετοχή σας, ειδικά σε τό-τοια καυτά θέματα. Όπως γνωρίζετε, η συμμετοχή σας πλαισιώ-κεται από απόλυτη ανώνυμια - δεν πρόκειται να γίνουν γνω-στά τα προ-σωπικά σας στοιχεία. Σας καλούμε, λοιπόν, να μας πείτε τη γνώ-

μή σας για το πειρατικό software και ειδικά για τα games, καθώς με αυτό τον τρόπο θα προκύψουν ενδια-φέροντα στατιστικά στοι-χεία, που θα αποτελέσουν σημαντικό κομμάτι και βοή-θεια για την έρευνά μας. Σας ευχαριστούμε για την πολύτιμη βοήθεια και υπο-στήριξη. Η σελίδα βρίσκε-ται στη διεύθυνση <http://www.pcmaster.gr/piracy/>

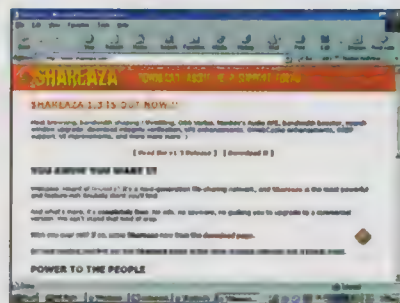


## Shareaza

Τραβά η μάνα και του παιδιού δεν δίνει!

Το δίκτυο του Gnutella γνωρίζει νέες μέρες δόξας, ειδικά τώρα που μοιάζει να κλωνίζεται η κυριαρχία του Kazaa. Ένας νέος client έρχεται να δώσει νέα πνοή με τις επιδόσεις αλλά και τα ...στολιδία του!

Οι ανταλλαγές αρχείων βρίσκουν το δρόμο τους προς τον αποθη-κευτικό χώρο του PC σας χάρη στον εκπληκτικό νέο Gnutella client, που ακούει στο όνομα Shareaza. Αν πάτε στην



ομώνυμη διεύθυνση ([www.shareaza.com](http://www.shareaza.com)), θα μπορέσετε να κατεβάσετε ένα νέο πρό-γραμμα που όχι απλώς προσφέρει ό,τι όλα τα υπόλοιπα "πατώντας" στο δίκτυο του Gnutella, αλλά ακόμη και... γραφικές παρα-στάσεις τού πόσο bandwidth σας τρώει ο... κακούργος που κατεβάζει τις βρεφικές φω-τογραφίες σας. Το Shareaza κυκλοφορεί εδώ και πολύ λίγο καιρό, όμως, ήδη λει-τουργεί άψογα, ενώ δέχεται από κάθε φα-νατικό της ανταλλαγής αρχείων αποθεωτι-κές κριτικές. Μην κάνετε το τραγικότατο λάθος να μην το δοκιμάσετε, τώρα που... "γυρίζει"!

## Linux-Xbox

Τρέξτε Linux στο Xbox σας!

Ο πιγκουίνος πάει την κον-σόλα ή η κονσόλα τον πι-γκουίνο; Ο έρωτας εται-ρείες δεν κοιτά!



Το Xbox Linux Project αξιώνει να προμηθεύσει με μια έκδοση GNU/Linux τη δημοφιλή κονσόλα Xbox της Microsoft, ώστε αυτή να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υπολογιστής. Πλέον, το όνειρο έγινε πραγματικότητα. Το ισχυρότατο hardware του Xbox μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για άλλους σκο-πούς πλέον του ξέφρενου gaming. Από τη σελίδα του Xbox Linux μπορείτε να κα-τεβάσετε το "linuxpreview", μια εφαρμογή που τρέχει σε "πειραγμένα" Xboxes και εί-ναι νόμιμη, καθώς δεν έχει χρησιμοποιηθεί η σουίτα XDK για τη δημιουργία της και άρα δεν εμπεριέχει κώδικα της Microsoft. Στη σελίδα του project μπορείτε ακόμα να διαβάσετε τα τελευταία νέα γι' αυτό κα-θώς και πληροφορίες για τα modifications.

<http://xbox-linux.sourceforge.net/index.php>





Μπορώ να τον γοντεύσω με μια ματιά;



## DIGITAL IXUS V2

Την τέχνη να γοντεύεις χρειάζεται μια ολόκληρη ζωή για να την μάθετε. Αλλά αν δεν θέλετε να περιμένετε τόσο πολύ, η νέα σειρά ψηφιακών μηχανών IXUS, ένα ψηφιακό κόσμημα με μοναδική ευκολία χρήσης, θα σας κάνει ακαταμάχητους αμέσως.

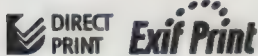
Απλά κοιτάξετε τις και θα σας γοντεύσουν με μια ματιά, όπως κάθε πραγματικό έργο τέχνης!

Τέλειο στιλ, κομψή εμφάνιση σαν κόσμημα, μοντέρνες, με μοναδική σχεδίαση που προκαλεί και απίστευτα μικρά μέγεθος, ενσωματώνουν χαρακτηριστικά που συνήθως συναντώνται σε πολύ μεγαλύτερες σε μέγεθος φωτογραφικές μηχανές:

- Οπτικό zoom 2x
- Εγγραφή βίντεο με ήχο
- Direct Print για εκτύπωση χωρίς την μεσολάβηση υπολογιστή
- Color Effect Mode για τέλεια χρώματα
- 3 σημεία αυτόματης εστίασης
- 2.1 Mega Pixel CCD
- Οθόνη LCD High precision
- Stitch Assist για τέλεια σύνθεση πανοραμικών φωτογραφιών
- USB για σύνδεση με PC και Mac
- Κάρτες μνήμης υψηλής πιστότητας (CF)
- Αυτόματες και ελεγχόμενες ρυθμίσεις
- Δυνατότητα αδιάβροχης θήκης μέχρι 5 μέτρα βάθος
- Δυνατότητα χωρητικότητας μέχρι 1420 φωτογραφίες

Τώρα εσείς απλά αποφασίστε το στιλ που θέλετε να αποκτήσετε.

Ό,τι μπορείτε να φανταστείτε, τώρα με την νέα σειρά ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών Canon, μπορείτε να το πραγματοποιήσετε.



ΔΩΡΕΑΝ 12 ΜΗΝΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΚΛΟΠΗΣ  
VALUE PLUS ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ PHOTO



CARD PHOTO PRINTER CP-100

you can  
**Canon**



**intersys** gr

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ, ΤΗΛ: 010.9554.000, e-mail: [intersys@intersys.gr](mailto:intersys@intersys.gr), [www.intersys.gr](http://www.intersys.gr)

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
INFORMATION AND COMMUNICATION SYSTEMS



# Connecting...

85%

Στο καλύτερο  
ελληνικό site  
των games

## GAMEWEB

- Shareware games
- Demos
- Updates  
παιχνιδιών
- Saved games
- Screen shots
- Trailers

www.gameweb.gr

Δεν  
παίζεται!!!

# PC Matrix

## Trillian 0.73

Για "συμπαντική" διαδικτυακή επικοινωνία

**Όσοι ασχολείστε με προγράμματα instant messaging ίσως να έχετε ακουστά το Trillian.**

**Π**ρόκειται για ένα πρόγραμμα επικοινωνίας όμοιο με το Messenger και το ICQ και βασίζεται στα δίκτυα άλλων προγραμμάτων χρησιμοποιώντας τη συμβατότητά του. Ανάμεσα σε αυτά συγκαταλέγονται γνωστά δίκτυα, όπως το MSN Messenger, το

ICQ και τα AIM (AOL Instant Messenger) και Yahoo! Messenger, ενώ από το χορό δεν ξεφεύγει ούτε το δίκτυο IRC! Τοποθετώντας, λοιπόν, το Trillian στο δίσκο σας, μπορείτε να επικοινωνείτε με φίλους και γνωστούς σε όποιο δίκτυο και αν προτιμούν να συνδέονται οι ίδιοι μέσα από ένα όμορφο και εύχρηστο περιβάλλον. Βέβαια, το Trillian, όπως και καθετί στον κόσμο, δεν είναι τέλειο. Στερείται δυνατοτήτων που έχουν τα προαναφερθέντα προγράμματα, όπως αποστολή μηνυμάτων σε κινητά τηλέφωνα. Η νέα έκδοσή του απλώς αναβαθμίζει τις ήδη υπάρχουσες δυνατότητές του, εξαλείφει κάποια bugs που μαστίζαν την εφαρμογή και ανανεώνει τη συμβατότητα με τα υποστηριζόμενα δίκτυα. Αν ψάχνετε για ένα all-around πρόγραμμα ανταλλαγής μηνυμάτων, τότε το Trillian είναι για εσάς!

■ [www.ceruleanstudios.com](http://www.ceruleanstudios.com)



## DVD2AVI 1.77.1

### Η χαρά του DVD Ripping

**Ενας νέος, ενισχυμένος με αλγορίθμους που εκμεταλεύονται το σέτ εντολών SSE-2, DVD ripper.**

**Η** νέα έκδοση της δημοφιούς εφαρμογής μετατροπής αρ-

χείων VOB (DVD) σε απλό AVI format έρχεται για να... αιφνιδιάσει ευχάριστα τους κατόχους ενός μοντέρνου υπολογιστή με επεξεργαστή της Intel. Ο λόγος είναι πως η έκδοση 1.77.1 του DVD2Avi περιέχει βελτιωμένο κώδικα αποκωδικοποίησης του MPEG2 format για επεξεργαστές που ενσωματώνουν λειτουργίες SSE-2, ανεβάζοντας έτσι ακόμη περισσότερο τις ήδη πολύ καλές επιδόσεις του. Κατά τα άλλα, η εφαρμογή δεν διαφοροποιείται ιδιαίτερα σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις, ενώ η λειτουργία της παραμένει πανομοιότυπη με αυτές, επιτρέποντας σε όσους τη χρησιμοποιούσαν ως τμήμα της διαδικασίας DVD Ripping να κερδίσουν από τις νέες βελτιώσεις δίκως να πρέπει να τροποποιήσουν τον τρόπο εργασίας τους.



# PC Matrix

## Mozilla 1.1a

Ο δεινόσαυρος των δικτύων

Δεν προλάβαμε καλά καλά να χαρούμε με τον πολύ καλό Mozilla, που επιτέλους έφτασε στην πρώτη "επίσημη" έκδοσή του, και να σου ένα νέο update! Σε λιγότερο από δύο εβδομάδες από την κυκλοφορία του Mozilla 1, η προγραμματιστική ομάδα που "κρύβεται" πίσω του δείχνει πως δεν επαναπαύεται στις δάφνες της!

**Η** νέα έκδοση χαρακτηρίζεται ως "alpha" (άκρως δοκιμαστική και πιθανότατα ασταθής), είναι διαθέσιμη για κατέβασμα και παρέχει οκ ολίγες βελτιώσεις! Το Mozilla 1.1a περιέχει έναν αρκετά βελτιωμένο Download manager, εκμεταλλεύεται τη δυνατότητα απεικόνισης Quark για τους κατόχους υπολογιστή Apple με το Mac OS-X 10.1.5 και επιτρέπει (μέσα από το συμπεριλαμβανόμενο πρόγραμμα e-mail) την εμφάνιση HTML μηνυμάτων ως απλών κειμένων απλά και το quoting αρχικού μηνύματος - σημαντικό στοιχείο που είχε παραληφθεί στην προηγούμενη έκδοση. Σαν να μην έφταναν αυτά, όμως, ο αγαπημένος... δεινόσαυρος έχει δεχτεί σημαντικές βελτιώ-



σεις στην ταχύτητα απόκρισής του, αφού όχι απλώς ξεκινά αρκετά πιο γρήγορα απλά έχει απλασθεί και ο τρόπος απεικόνισης σελίδων ώστε να αποδίδει καλύτερα σε όσα sites περιέχουν κώδικα DHTML. Αν σε όλα αυτά προσθέσει κανείς και το γεγονός πως αυτή η έκδοση θεωρείται... δοκιμαστική (αν και δεν διαφέρει από την προηγούμενη!), φανταστείτε πόσες ακόμη βελτιώσεις θα δούμε, ειδικά λαμβάνοντας υπόψη τους ρυθμούς ανάπτυξης της εφαρμογής! Για περισσότερες πληροφορίες και κατέβασμα της νέας έκδοσης, αρκεί να επισκεφτείτε την επίσημη σελίδα της.

■ <http://www.mozilla.org>

## THE 4TH COMING

Ελάτε να συμμετάσχετε

στην **Πρώτη**

**On-line κοινότητα RPG**

στην **Ελλάδα**




Για να παίξετε το  
**The 4th Coming**  
χρειάζεται να έχετε σύνδεση  
στο Internet

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE MULTIPLAYER RPG  
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

**www.t4c.gr**

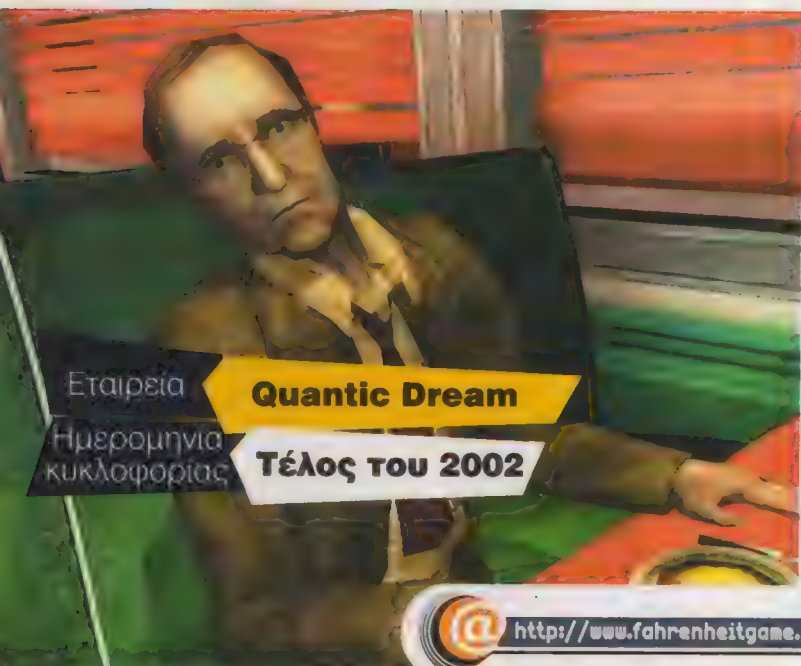
Κεντρική Διεύθυνση: Computexpress A.E.  
Α. Ταγίου 44, 117 52 Αθήνα,  
Τηλ.: 010.9238672, Fax: 010.9216047





Η γαλλική Quantic Dream μας είχε δώσει πριν από πολλά φεγγάρια ένα καθ' όλη εντυπωσιακό παιχνίδι, το Nomad Soul, το οποίο είχε κερδίσει τους απανταχού gamers με την ποιότητα των τεχνικών όσο και των αυτούσιων gaming στοιχείων του.

# FAHRENHEIT



**Ο**ι Γάλλοι δημιουργοί είναι γνωστοί τόσο για την ποιότητα όσο και για τα... σκαμπανεβάσματα τους, καθώς μας έχουν δώσει μέχρι τώρα μερικά από τα καλύτερα αθλά και τα χειρότερα δείγματα της σύγχρονης βιομηχανίας των video games. Η Quantic Dream ετοιμάζει ένα νέο παιχνίδι, που ακούει στο όνομα Fahrenheit. Σαράντα άνθρωποι εργάζονται αυτή τη στιγμή για να υλοποιήσουν το μεγαληπήβολο σχέδιο του παιχνιδιού, το οποίο βασίζεται σε ένα αυτούσιο και εξ ολοκλήρου τρισδιάστατο περιβάλλον, με motion captured animation, ένα νέο στυλ στο interface και την αλληλεπίδραση με τον παίκτη. Εκτός από τα εντυπωσιακά γραφικά (ας μην ξεχνάμε ότι έχουμε να κάνουμε με Γάλλους), το παιχνίδι βρίσκεται από ποικιλία επιλογών. Κάθε επεισόδιο μπορεί να είναι από μόνο του ένα εντελώς ξεχωριστό παιχνίδι.

Όσο για το storyline, θα μπορούσε κάλλιστα να αποτελέσει το βασικό στοιχείο μιας ταινίας! Ο ήρωας, Lucas Kane, βρίσκεται σ' ένα "δείπνο" στη Νέα Υόρκη (ναι, εκεί όπου γίνονται όλα τα παράλογα!). Σε κατάστα-

Εταιρεία

**Quantic Dream**

Ημερομηνία  
κυκλοφορίας

**Τέλος του 2002**



<http://www.fahrenheitgame.com/>





**Εκτός από τα εντυπωσιακά γραφικά (ας μην ξεχνάμε ότι έχουμε να κάνουμε με Γάλλους), το παιχνίδι βρίθει από ποικιλία επιλογών. Κάθε επεισόδιο μπορεί από μόνο του να είναι ένα εντελώς ξεχωριστό παιχνίδι.**

## Ένα διαφορετικό θρίλερ

ση έκστασης (προφανώς δεν περιορίστηκε μόνο στο φαγητό ο τύπος), παίρνει ένα μαχαίρι, πάει στις τουαλέτες και σκοτώνει τον πρώτο τυχόντα (αντικοινωνική συμπεριφορά; Μανία καταδίωξης; Δύσκολα παιδικά χρόνια;). Στη μειώστε πως την ίδια στιγμή είχε ανεξήγητα οράματα (για να εξηγούμαστε). Με το που τελειώνει με το θύμα του, γίνεται ξανά ο εαυτός του, αλλά πλέον η ζωή του έχει καταστραφεί για πάντα! Προσπαθεί να ξεφύγει από την αστυνομία και, φυσικά, να καταλάβει τι ακριβώς του συνέβη! Η δεύτερη ηρωίδα του παιχνιδιού είναι η Carla Valenti, η ντετέκτιβ επικεφαλής της υπόθεσης, η οποία σύντομα θα ανακαλύψει πως σε αυτόν το φόνο κρύβονται πολλά περισσότερα απ' όσα αρχικά φαίνονται. Με εμπροές από ταινίες του David Fincher, όπως οι *Seven*, *Fight Club*, *Dark City* και του David Lynch, το *Fahrenheit* μπορεί να είναι το ιδανικό μεταφυσικό θρίλερ στους υπολογιστές μας!

Τα γραφικά, όπως μπορείτε να διαπιστώσε-

τε, είναι εκπληκτικά. Δυστυχώς, οι δύο σελίδες δεν είναι αρκετές για να συμπεριληφθούν περισσότερες φωτογραφίες, ενώ για το εκπληκτικό animation των χαρακτήρων το μόνο που έχουμε να πούμε είναι πως η Quantic Dream είναι από τις ελάχιστες ομάδες παραγωγής που έχουν ιδιόκτητο στούντιο, εξοπλισμένο αποκλειστικά για τη σύλληψη και την αναδημιουργία φυσικής κίνησης!

D.d.F.





Πριν από 20 χρόνια εμφανίστηκε μια ταινία που απογείωσε την έννοια του κυβερνοχώρου και την ανέδειξε από μία ιδέα στα κεφάλια μερικών "ξεχωριστών" σε κουλτούρα, που έμελλε να στιγματίσει τις επόμενες γενιές της επιστημονικής φαντασίας. Το Tron επιστρέφει 20 χρόνια μετά!

# TRON 2.0

Εταιρεία:

**Monolith**

Ημερομηνία κυκλοφορίας:

**Δεν έχει ανακοινωθεί**

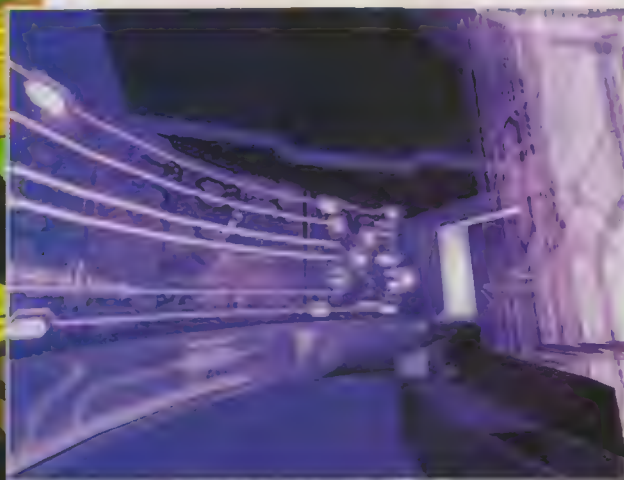
**Η** ιστορία της "μαγικής" ταινίας των '80s περιέγραψε την κορυφαία δημιουργική στιγμή του Alan Bradley, ενός ταϊλαντούχου προγραμματιστή, ο οποίος δημιούργησε ένα πρόγραμμα, το οποίο τον "ρούφηξε" μέσα στον κόσμο του.

Εκεί ο Alan ανακάλυψε πως, στην πραγματικότητα, το πρόγραμμα δεν είναι τίποτε άλλο από ένας "πραγματικός" κόσμος, που κατοικείται από ανθρώπους όπως εμείς, οι οποίοι πάλευαν για την επιβίωση, κάτω από το τυραννικό καθεστώς του Master Control Program. Ο Alan, κατ'ορθόντως να ανατρέψει το καθεστώς αυτό, αποκτά την απαραίτητη γνώση για να τελειοποιήσει το πρόγραμμά του και να μπορεί να ψηφιοποιήσει οποιαδήποτε ύλη και να τη μεταφέρει στα δεδομένα του προγράμματος! Δυστυχώς, μια σατανική εταιρεία θεωρεί πως μια τέτοια προοπτική θα μπορούσε να αποβεί χρήσιμη στις βλέψεις της για παγκόσμια κυριαρχία (αχέμι!). Ειδικά εκπαιδευμένοι κυβερνοτρομοκράτες "βουτούν" στο κυβερνοδιάστημα, με σκοπό να αποκτήσουν τον απόλυτο έλεγχο του και, μέσω αυτού, να βάλουν



<http://www.lith.com/>





**Ο ήρωας έχει τη μορφή προγράμματος, θα πρέπει να αναβαθμίζεται, να patchάρεται (!!!), να βρίσκει χρήσιμα plug-ins, που θα βελτιώνουν την απόδοση και λειτουργικότητά του και θα τον καθιστούν συμβατό με τα περιβάλλοντα που μπορεί να συναντήσει!**



## 20 χρόνια μετά στο PC!

τα κεράκια τους στα στρατιωτικά και κυβερνητικά μυστικά όλων των υπερδυνάμεων! Ο ήρωας, γιος του δημιουργού του προγράμματος, θα πρέπει να μπει (κυριολεκτικά όμως!) στο Internet, να περάσει από firewalls σε υπολογιστές, servers, ακόμα και σε PDAs! Ο ήρωας θα έχει στη διάθεσή του μάλλον ασυνήθιστα όπλα! Καθώς έχει τη μορφή προγράμματος, θα πρέπει να αναβαθμίζεται, να patchάρεται (!!!), να βρίσκει χρήσιμα plug-ins, που θα βελτιώνουν την απόδοση και λειτουργικότητά του, και θα τον καθιστούν συμβατό με τα περιβάλλοντα που μπορεί να συναντήσει! Το παιχνίδι είναι δράσης πρώτου προσώπου και σίγουρα η θεματολογία του, εκτός του ότι ξεφεύγει δραματικά από τα καθιερωμένα, αποτελεί δέλεαρ για όσους θα ήθελαν να γνωρίσουν την ψηφιακή τεχνολογία με μια πιο "ανθρωπόστατη" υλοποίηση, χωρίς να θέλουν να ξεπέσουν στη "χαριτωμενιά" των The Sims!

Αν προσθέσει κανείς τα μαγευτικά κυβερνο-γραφικά, τότε σίγουρα μπορεί να περιμένει ένα παιχνίδι όχι όπως όλα τα άλλα! Και, φυσικά, η δεύτερη ταινία με θεματολογία από τον κόσμο του Τρον βρίσκεται μερικούς μόλις μήνες πριν από την προβολή στα σινεμά! Κυβερνο-ενωθείτε!

Χ.Κ.







Έκανε την πρώτη εμφάνισή του στο European Trade Show το 2001 και παρουσιάστηκε ολοκληρωμένο στη φετινή E3. Το Y Project είναι ένα first-person, action/adventure, "χτισμένο" με τη νέα "Unreal" μηχανή της Epics.



**Σύμφωνα με την εταιρεία, ένας Pentium III 733 κρίνεται αρκετός, αρκεί να ενισχύεται από μια κάρτα GeForce 3, GeForce 4 ή ATI 8500! Φυσικά, δεν θα τρέχει καν σε κάρτες που δεν έχουν hardware T&L επιτάχυνση!**

# THE Y PROJECT

## Οχι άλλα έντομα, σας παρακαλώ!

Εταιρεία

**Westka Interactive**

Ημερομηνία  
κυκλοφορίας

**Αρχές 2003**

**Τ**ο παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε έναν μακρινό πλανήτη, κάπου 200 χρόνια από τώρα. Η ανθρωπότητα απειλείται από άγρια εντομοειδή και εσείς θα πρέπει να πάρετε το ρόλο του κλασικού ήρωα, ενός από τους λίγους επιζήσαντες της εισβολής, και να αναλάβετε να "καθαρίσετε" τον πλανήτη από τα απαίσια κατσαριδοειδή! Στη διάθεσή σας βρίσκονται τόσο τα μελλοπονητικά στρατιωτικά όσο και τα επιστημονικά επιτεύγματα της ανθρωπότητας. Καθώς προχωρείτε, ο ήρωας εξελίσσεται αναπτύσσοντας συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του (μα είναι δυνατόν, σύγχρονο παιχνίδι δράσης να μην έχει RPG στοιχεία; Οχι, βέβαια!), αποκτώντας τα ανάλογα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Περισσότερη "στρατιωτική" εξέλιξη σημαίνει το χειρισμό νέων όπλων, ενώ, από την άλλη, η εξάσκηση του μυαλού βοηθά στις πιο "πολιτικά ορθές" επιλύσεις των προβλημάτων.

Φυσικά, ούτε λόγος να γίνεται για την τεχνολογία του παιχνιδιού. Και μόνο η ύπαρξη της νέας Unreal engine τα πείθει όλα. Εντυπωσιακά εσωτερικά και εξωτερικά περιβάλλοντα, αφάνταστα ειδικά εφέ -αλλά όλα αυτά δεν υπάρχουν χωρίς τις απαιτούμενες προϋποθέσεις! Η εκτενής χρήση νέων τεχνολογιών (και ειδικά της Transform & Lighting) καθιστά αυτόματα τις παλιότερες κάρτες γραφικών εκτός παιχνιδιού! Αχ, αυτή η κακομοίρα Voodoo 3, τα έφαγε τα ψωμιά της! **D.d.F.**

 <http://www.y-pro.net/>



# Αφύπνισμα



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ!





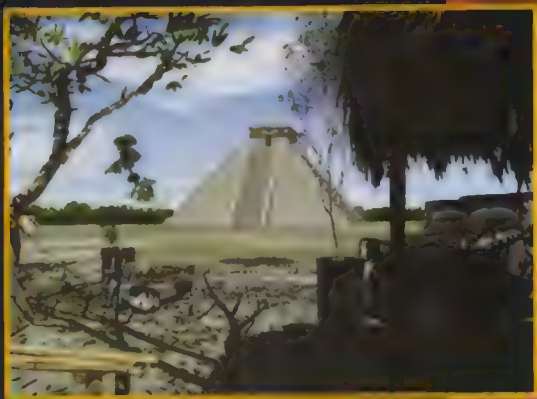


# Adventure & RPG Update

## Καλοκαιρινά... Cryoπαγήματα!

Οι περισσότεροι από εσάς, όταν θα διαβάζετε αυτό το τεύχος, θα βρίσκεστε στον τόπο των διακοπών σας. Μέσα στο κατακαλόκαιρο, λοιπόν, ξεκινάμε με μία πολύ άσχημη είδηση. Ίσως να μην πιστεύετε στα μάτια σας όταν τη διαβάσετε, αλλά, δυστυχώς, είναι αλήθεια...

του Αντρέα - Παράσκευα Τσουρινάκη



RIDDLE OF THE SPHINX II: THE OMEGA STONE



THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE

### ΛΟΥΚΕΤΟ ΣΤΗΝ CRYO

➤ Η μεγάλη γαλλική εταιρεία Cryo αλλά και η εταιρεία Cryonetworks, που επερχόταν από αυτήν, ουσιαστικά έκλεισαν, αφού χρεοκοπήσαν και οι μετοχές τους στο χρηματιστήριο "πάγωσαν". Η εταιρεία "έπεσε" έξω σε όλους τους οικονομικούς στόχους που είχε θέσει. Παρόλο που οι μετοχές της κατά το κλείσιμο αντιπροσώπευαν ένα πολύ σεβαστό κεφάλαιο, τα χρέη της είχαν φτάσει σε πενταπλάσια αξία από αυτήν των μετοχών της!

Κανείς δεν ξέρει τι πρόκειται να γίνει με τους τίτλους των οποίων τα δικαιώματα διατηρεί. Να μην ξεκινάμε ότι η Cryo μας έχει δώσει παιχνίδια, όπως τα ATLANTIS 1: THE LOST TALES, ATLANTIS 2, ATLANTIS 3: THE NEW WORLD, VERSAILLES 1685, EGYPT 1156 B.C.: TOMB OF THE PHARAOH, FORBIDDEN CITY, AZTEC: THE CURSE AT THE HEART OF THE "CITY OF GOLD", POMPEI: THE LEGEND OF VESUVIUS, VERSAILLES 2: TESTAMENT OF THE KING, αλλά είχε κυκλοφορήσει και παιχνίδια άλλων εταιρειών.

Η DreamCatcher, η εταιρεία που με έδρα τον Καναδά υποστηρίζει κατεξοχήν τα adventure games στη Βόρεια Αμερική, τμήμα της οποίας είχε εξαγοράσει η Cryo, ανακοίνωσε ότι οι "δουκodieς" της Cryo δεν έχουν καμία επίπτωση στην ίδια, μια και είναι αυτόνομη εταιρεία. Η DreamCatcher βρίσκεται στην πεμπτη θέση των ταχύτερα αναπτυσσόμενων εταιρειών στη χώρα αυτή.

### ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ ΤΟΥ ROY CONRAD

➤ Όπως έχω γράψει στο παρελθόν, ο Roy Conrad, ο άνθρωπος που "έδωσε" τη φωνή του στον εξαιρετικό χαρακτήρα Ben στο cult παιχνίδι Full Throttle, πέθανε τον Ιανουάριο σε ηλικία 61 ετών από καρκίνο του φάρυγγα, αν και δεν είχε κανήσει ποτέ στη ζωή του. Υστερα από απαίτηση πολλών fans του, ο "πολύς" Tim Schafer "ανέβασε" μια σελίδα στο DoubleFine.com, που είναι αφιερωμένη στη μνήμη του Roy Conrad. Όσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να βρείτε τη σελίδα στη διεύθυνση [http://www.doublefine.com/roy\\_conrad.htm](http://www.doublefine.com/roy_conrad.htm).

### ΤΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ DREAMCATCHER

➤ Η DreamCatcher ανακοίνωσε τα adventures που θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2002, τα οποία στο εξής θα κυκλοφορούν κάτω από ένα ειδικό label με το όνομα The Adventure Company, μια και η ίδια, όπως έχουμε γράψει και παλαιότερα, θα κυκλοφορεί μη adventure games, πολλά από τα οποία θα απευθύνονται στην αγορά των κοινωδών στη Βόρεια Αμερική. Αναφέρω μόνο αυτά που, απ' όσο γνωρίζω, δεν πρόκειται να κυκλοφορήσουν από κάποια άλλη εταιρεία.

#### ▼ NANCY DREW: THE SECRET OF THE SCARLET HAND

Στο νέο επεισόδιο της πολύ πετυχημένης εμπορικά στις ΗΠΑ αυτής σειράς, η ηρωίδα Nancy δουλεύει προσωρινά στο Beech Hill Museum στην Ουάσινγκτον. Η εμπειρία που έχει συσώρευσει η Nancy θα τη βοηθήσει να ασχολη-



θεί με την υπόθεση μίας σειράς κλητών που συνέβησαν τον τελευταίο καιρό. Το μόνο στοιχείο που έχει στα χέρια της είναι ένα παράξενο αποτύπωμα χεριού. Καθώς η Nancy ψάχνει όλο και βαθύτερα στην υπόθεση αυτή, θα αντιληφθεί ότι πίσω από τις κλητές κρύβεται μία πολύ μεγάλη και σοβαρή υπόθεση. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει αυτό το καλοκαίρι.

μυθιστόρημα "The Neverending Story" του Michael Ende και η παραγωγή του κράτησε πάρα πολλά χρόνια.

Είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, ακολουθεί τα πρότυπα των arcade adventures της εποχής του Spectrum και των Amiga - Atari και η 3D τεχνολογία που χρησιμοποιεί επιτρέπει μεγάλη ελευθερία κίνησης. Στο παιχνίδι, μετά την εξαφάνιση

Η μεγάλη γαλλική εταιρεία Cryo αλλά και η εταιρεία Cryonetworks, που ελεγχόταν από αυτήν, ουσιαστικά έκλεισαν, αφού χρεοκόπησαν και οι μετοχές τους στο χρηματιστήριο "πάγωσαν".

#### ▼ CURSE OF ATLANTIS: THORGAL'S QUEST

Παίρνεις το ρόλο του Thorgal Aegirsson, ενός νεαρού Viking πολεμιστή, ο οποίος βγήκε εκτός πορείας από μια τρομερή καταιγίδα καθώς ταξίδευε στη θάλασσα. Αυτό το τυχαίο γεγονός, ένα πραγματικό παιχνίδι της μοίρας, θα τον οδηγήσει στη γνωριμία με έναν γέροντα, ο οποίος, με τις μοναδικές ικανότητές του, θα του δείξει μέσω ενός οράματος ένα τμήμα από το μέλλον του. Στο όραμα αυτό βλέπει ότι θα σκοτώσει τον ίδιο το γιο του! Ο Thorgal πρέπει να βρει τρόπο να γυρίσει το ταχύτερο δυνατόν πίσω στην οικογένειά του και να προσπαθήσει να αντιμετωπίσει την απειλή που τον βαραίνει. Σε μία πρωτόγνωρη γι' αυτόν εμπειρία, θα πρέπει να ταξιδέψει μέσα στο χρόνο και το χώρο για να μπορέσει να δώσει ένα τέλος στο μυστήριο που συσχετίζεται με το όραμα που είδε μέσω του γέροντα.

Το παιχνίδι διαθέτει πολύ ωραία 3D γραφικά, πολλούς αποστολές για να ολοκληρώσεις, πληθώρα χαρακτήρων με τους οποίους θα επικοινωνείς και το πιο σημαντικό είναι ότι θα περιέχει εναλλακτικά story paths. Αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2002.

Προσωπικά μου ακούγεται ως CRPG και όχι ως adventure game.

#### ▼ AURYN QUEST

Αυτό το adventure game βασίζεται στο

της μαγικής Aurn, η Fantasia απειλείται να απορροφηθεί από τη διαβολική δύναμη Nothing, η οποία καταστρέφει τα πάντα στο πέρασμά της. Τεράστιες εκτάσεις γης έχουν ήδη καταστραφεί από τη διαβολική αυτή δύναμη. Ξεκινάς στο Temple of a Thousand Doors, όπου θα πρέπει να ολοκληρώσεις την εξερεύνηση εξή πηλώς σουρεαλιστικών κόσμων, στους οποίους θα πρέπει να λύσεις μία σειρά γρίφων και να ξεπεράσεις μία σειρά arcade sequences, η δυσκολία των οποίων αυξάνεται σταδιακά. Το παιχνίδι κανονικά πρέπει να έχει κυκλοφορήσει όταν εσείς θα διαβάζετε το τεύχος αυτό. Adventure δεν είναι, αλλά νομίζω ότι έχει ενδιαφέρον να δούμε έναν σύγχρονο τίτλο που αντιπροσωπεύει ένα παλιό στυλ παιχνιδιών.

#### ▼ RIDDLE OF THE SPHINX II: THE OMEGA STONE

Το Riddle of the Sphinx, αν και δεν διαφημίστηκε σχεδόν καθόλου, αποτέλεσε πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία, βασισμένο κυρίως στην εξαιρετικά δομημένη ιστορία του, αλλά και στο γεγονός ότι συνδυάζει μ' έναν μοναδικό τρόπο μία σειρά ιστορικών στοιχείων σχετικά με τις πυραμίδες και τις πιο σύγχρονες μυθολογικού χαρακτήρα θεωρίες που υπάρχουν γύρω από αυτές. Αντίθετα τη δύναμή του από τη στόμα σε στόμα μετάδοση του ενθουσιασμού που διακατείχε όποιον το έπαιζε. Ακόμη



NANCY DREW: THE SECRET OF THE SCARLET HAND

πουλά πολύ και αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό γεγονός.

Στο δεύτερο παιχνίδι της σειράς καλείσαι να εξερευνήσεις μία σειρά ιστορικών αρχαιολογικών χώρων, που διατηρούν έντονα το μυθολογικό - μυστηριακό χαρακτήρα σχετικά με την ύπαρξή τους αυτή καθ' εαυτή. Ετσι, θα ταξιδέψεις στο Stonehenge, στο Chichen Itza, στο Νησί του Πάσχα (το Easter Island που ανήκει στη Χιλή), στο λεγόμενο τρίγωνο του διαβόλου (ή τρίγωνο των Βερμούδων) και στα ερείπια της Ατλαντίδας (αλήθεια, πού είναι αυτά;).

Προσωπικά διατηρώ επιφυλάξεις για το πώς μπορούν να δεθούν όλοι αυτοί οι χώροι σε μία θεωρία, ξέρω πάνω κάτω τι υποστηρίζουν, και με απλά λόγια δεν είμαι τόσο αισιόδοξος για το πόσο καλό θα είναι το παιχνίδι. Φυσικά, περιμένω να το δω πρώτα, αλλά μ' έχουν κουράσει τα επαναλαμβανόμενα σενάρια, που τ' ανακατεύουν όλα αυτά. Και όπως λέει και ένας φίλος μου, δεν αντέχω άλλες ιστορίες με την Ατλαντίδα, έλεος πια!

#### ▼ THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE

Μοιάζει ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, στο οποίο πρέπει να εξερευνήσεις τη μυστηριώδη εξαφάνιση της μούμις του ίδιου του Φαραώ! Οι αναζητήσεις σου θα σε οδηγήσουν στην αποκάλυψη μίας πανάρχαιας ιεροτελεστίας-τελετουργίας, μέσω της οποίας επιχειρούν να "καθέσουν" μία μούμια. Θα ταξιδέψεις στον ποταμό Νείλο με ένα ατμόπλοιο, θα εξερευνήσεις το περίφημο αρχαιολογικό Μουσείο του Καιρού και θα συναντήσεις μία σειρά από ιδιαίτερα ενδιαφέροντες χαρακτήρες.

Το παιχνίδι περιέχει ambient μουσική επένδυση, βασίζεται σε ένα αρκετά ενδιαφέρον σενάριο που έχει σχέση με το λεγόμενο υπερφυσικό και διαθέτει πολύ όμορφα γραφικά.

PC



# ΤΕΥΧΟΣ ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ: 28 ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΒΙΝΤΕΟΚΑΜΕΡΕΣ

# COMPUTER

ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

20  
ΧΡΟΝΙΑ  
ΜΑΖΙ!

## ΔΡΟΣΙΣΤΕ ΤΟΝ!

Όλα όσα πρέπει να ξέρετε  
για να αποφύγετε τον  
"καύσωνα" στο  
εσωτερικό του  
PC σας



PROJECT ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΦΤΙΑΞΤΕ  
ΤΗ ΔΙΚΗ  
ΣΑΣ  
ΤΑΙΝΙΑ  
DVD



TECH UPDATE ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ LINUX

TECH LIFE PALLADIUM: ΝΕΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΑΠΟ ΤΗ MICROSOFT

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΔΩΡΕΑΝ ON-LINE ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

[www.cgomag.gr](http://www.cgomag.gr)



# ΔΩΡΟ ένα

# ΠΛΗΡΕΣ

# ΠΡΟΪΟΝ

Εκμεταλλευτείτε τη δύναμη του Linux!

## LINUX Mandrake 8.2

Ενα πλήρες λειτουργικό σύστημα, το οποίο μπορείτε να εγκαταστήσετε στο PC σας!



### ΑΚΟΜΗ

Στη θήκη του CD-ROM

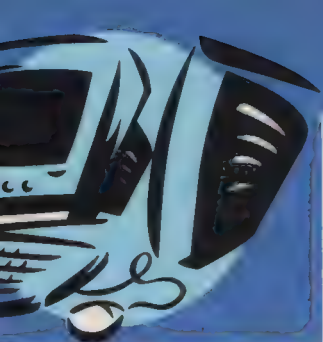
### EXTRA ΕΝΘΕΤΟ

με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗΣ του Mandrake Linux 8.2.



## Ασύγκριτα... καλύτερο!





# PC Flash

του Χάρη Κλάδη  
rex@compupress.gr

Το "PC Master" επιβεβαιώνει για άλλη μία φορά πως είναι ένα από τα πιο έγκυρα περιοδικά του χώρου! Αυτή τη φορά εξασφαλίσαμε για χάρη σας ένα μοναδικό αντικείμενο-φρετίχ: το μικρό "θαύμα" που ακούει στο όνομα Exilim!

## EXILIM EX M1

Για μια χούφτα... τεχνολογία

Πόσοι συντάκτες χρειάζονται για να γράψουν ένα review;

### EXILIM EX M1

#### Χαρακτηριστικά:

Διαστάσεις 8,8x5,5x1,24 εκ., Βάρος 87 gr. Βίντεο ανάλυσης 320x240 pixels, φωτογραφικές ανάλυσεις 1.600x1.200 (interpolated), 1.280x960 και 640x480 pixels. 12MB μνήμη, υποδοχή για SD memory cards. Η έκδοση M1 έχει ενσωματωμένο MP3 player.

#### Αντίθεση:

ΕΛΜΗ Systems, Πατησίων 267, τηλ.: 010 2023475

Τιμή: € 445,00 με το ΦΠΑ για την M1 (MP3 player)

€ 395,00 με το ΦΠΑ για την απλή

ύγουστος και η ετοιμασία του σάκου για τις καλοκαιρινές διακοπές αποτελεί ιερή στιγμή, συνήθως ολιγόλεπτης διάρκειας για τα αγοράκια ή ημερήσιας για τα κοριτσάκια. Ειδικά όταν το έτερον ήμισυ συγκλονίζεται από υπαρξιακά ερωτήματα του τύπου: τι να πρωτοπάρω μαζί μου; Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, βιντεοκάμερα, MP3 Player ή τα γοβάκια με τους δίδυμους πύργους για τακούνια; Οι απαντήσεις δόθηκαν από κάθε συντάκτη ξεχωριστά. Εγώ έβαλα στο σάκο με τρόπο τρεις κούτες τσιχλές, ο Κουράφαλος τη στολή της μπαλαρίνας και ο Αλευρίτης... Αλήθεια, πού είναι ο Αλευρίτης;

Ο στασιαστής ετοίμαζε βιαστικά τα πράγματά του σε μέρος μυστικό, προσπαθώντας να περάσει απαρατήρητος! Ο λόγος; Είχε σφετεριστεί, ο ελθεϊνός, τη νέα Exilim EX M1! Φυσικά, αυτό δεν θα μπορούσε να περάσει έτσι!

Σταμάτησα τον φευγάτο συνάδελφό μου με μια φωνή. Κοκκάλωσε. "Αλευρίτη, τι κάνεις εκεί, αγόρι μου;" τον ρώτησα. Αμέσως έσπευσε να δικαιολογηθεί, εξηγώντας μου πως προσπαθούσε να τακτοποιήσει ένα ζευγάρι κάλτσες και ένα πακέτο μακαρόνια "Στέλλα" στα μπαγκάζια του για τις φετινές διακοπές. Εβλήπα το ψέμα ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του. Είχα δει ξεκάθαρα πως προσπαθούσε να φυγαδεύσει την Exilim, που μόλις μας είχε στείλει η ΕΛΜΗ Systems! Δεν άργησε να ομολογήσει πως η έκσταση της γνωριμίας του με την κάμερα τον ώθησε να κάνει κάτι τέτοιο. Αρνήθηκε να την παραδώσει, παρόλο που του έριξα το πιο άγριο βλέμμα μου (ξέρετε, αυτό που κατέβαζα





**Με 1,24 ενεργά pixels η ποιότητά της κρίνεται άκρως ικανοποιητική, ακόμα και για επαγγελματίες καταδότες ή ντετέκτιβ που απαιτούν μεγάλη ευκρίνεια στις γεμάτες “ευαίσθητες” πληροφορίες φωτογραφίες τους.**

από το site της Blizzard τις προάλλες). Ήταν αποφασισμέ-  
νος να τα παίξει όλα για όλα, αλλά την ήθελα και εγώ.

Το μέγεθος πιστωτικής κάρτας μου άνοιξε την όρεξη για φωτογραφικές εξομήσεις στα νησιά. Είναι αλήθεια πως θα μπορούσα να την έχω μαζί μου παντού, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τη γραφική εμφάνιση του Γιαπωνέζου τουρίστα ζωσμένου με 2-3 διαφορετικές μηχανές. Με διαστάσεις 8,8x5,5x1,24 εκατοστά και βάρος 87gr είναι πιο μικρή από οτιδήποτε ασημένιο που δεν είναι κόσμημα είχα δει στη ζωή μου.

Τον πήρα με το καλθό. Του αγόρασα ένα σοκολατούχο γάλα και κάθισα να μου μιλήσει για τις ικανότητές της. "Η νέα ψηφιακή κάμερα της Casio..." άρχισε με ενθουσιασμό μικρού παιδιού "... έχει την ικανότητα να βιντεοσκοπεί - ηχογραφώντας παράλληλα - σε ανάλυση 320x240 pixels και να φωτογραφίζει σε αναλύσεις 1.600x1.200 (interpolated), 1.280x960 και 640x480 pixels. Με ενσωματωμένα 12MB μνήμης, τα οποία αυξάνονται με την εισαγωγή μιας SD memory card/Multimedia card, θα μπορέσω να απαθανάτισω το μαγευτικό τοπίο των διακοπών μου και να βιντεοσκοπήσω τα βοτσαλάκια της παραλίας μαζί με όλα τα τοπικά ζώδια (πεταλίδες, καθουράκια, Σουηδέζες, Ολλανδέζες κλουπού, κλουπού)". Κάπου εδώ ο Αλευρίτης άρχισε να ξεφεύγει. Είχα πάρει απόφαση να τον αφήσω στην ησυχία του, το φτωχό, μέχρι που μου πέταξε το άπιστευτο: "Η μηχανή έχει ενσωματωμένο MP3 Player (στην M1 έκδοση) και μνήμη ώστε να με συντροφεύει και μουσικά στο ταξίδι μου!" Τον ρώτησα αν φοβόταν μήπως του την κλέψουν. Η απάντησή του ήταν ξεκάθαρη: "Κοίτα, η αλήθεια είναι ότι ζούμε σε καιρούς δύσκολους (πείνα, ανεργία, εγκληματικότητα, Microsoft), οπότε θα ταξιδέψω στην οικονομική θέρση για να μην προκαλέσω το κοινό αίσθημα. Πιθωστε, μπορώ να την έχω στην τσέπη και να χρησιμοποιώ το EX M1 Remote Control για να τη χειρίζομαι, ακούγοντας μουσική από τα ακουστικά χωρίς να με πάρει χαμπάρι κανείς! Και έτσι για να σου τη σπάσω, σου πλώ ότι ποτέ δεν θα 'μείνει' από καύσιμα, καθώς η ειδική βάση-φορτιστής που τη συνοδεύει, το πηγόμενο Cradle, αναλαμβάνει να φορτίσει την επαναφορτιζόμενη μπαταρία λιθίου αλλιά και να συνδεθεί με το PC για ανταλλαγή δεδομένων. Η σύνδεση γίνεται μέσω της USB θύρας και η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων θυμίζει Σενεγαλέζο αριστερό μπακ. Οπότε μπορώ σε ελάχιστο χρόνο να περάσω τα αγαπημένα μου MP3 στην Exilim ή να μεταφέρω τα βίντεο και τις φωτογραφίες που θα έχω τραβήξει στον υπολογιστή. Μια μέρα να την έχω μαζί θα τραβήξω τα wallpapers ενός χρόνου."

Είχα ήδη αρχίσει να εκνευρίζομαι, κλοτσώντας νευρικά στο κάλκι τον Κουράφαλο, ο οποίος είχε τελειώσει το πακετάρισμα και είχε έρθει να μας βρει. Παρά τον πόνο του, ο Κουράφαλος ρώτησε: "Ρε, παιδιά, έχει καλή εικόνα αυτή;" Τον κοίταξα χωρίς να του απαντήσω, αλλά είμαι σίγουρος ότι διάβασε στη σκέψη μου πως με 1,24 ενεργά pixels η ποιότητά της κρίνεται άκρως ικανοποιητική ακόμα και για επαγγελματίες καταδότες ή ντετέκτιβ που απαιτούν μεγάλη ευκρίνεια στις γεμάτες "ευσίσθητες" πληροφορίες φωτογραφίες τους. Για τις προαναφερόμενες επαγγελματικές κατηγορίες δεν λείπει και η δυνατότητα zoom 4x. Φυσικά, από το βλέμμα του δεν ξέφυγε η 1,6 ιντσών TFT έγχρωμη LCD οθόνη στο πίσω μέρος (354x240 pixels), που φροντίζει για την προεπισκόπηση των αποθηκευμένων βίντεο και φωτογραφιών.

**"Κοιτάτε ένα αεροπλάνο"** φώναξα δείχνοντας προς το DTP. Τα



κορόιδα το έκαψαν και έστρεψαν αμέσως τα κεφάλια τους. Χτύπησα τον Αλφειώτη πισώπλατα, όπως συνηθίζω, και βούτηξα απ' τα χέρια του την Exilim.

## Επίλογος

Με αυτό τον βρώμικο και καθόλου νόμιμο τρόπο έβγαλα νοκάουτ τον Αλευρίτη. Πήρα από τα χέρια του την Exilim και από το σασκβουαγιάζ του την τσάντα με τα συμπράγκαλά της. Ετριψα τα χέρια μου από ικανοποίηση, καθώς μπήκα στα αποδυτήρια του "PC Master" για να πάρω τα πράγματά μου. Ο Κουράφαλος με περίμενε στην πόρτα. Πήρα το σασκβουαγιάζ επ' ώμου και έριξα μια ματιά στον αναίσθητο, ακόμα, Αλευρίτη. Ένα χαμόγελο κακίας στόλισε το πρόσωπό μου, καθώς του φώναξα από μακριά: A-NTE ΓΕΙΑΑΑΑΑΑΑΑΑΑ!!!!!!

## Αξιολόγηση



**Αφού, εργασιμική κωδίκηση. Το μικρό μέγεθος της της δίνει έ-  
τσι λειτουργική αξία. Έξισου καλή είναι η τιμή της!**



On n'écrit ni même que ni les caractères (même pas l'Alphabet-  
re.)







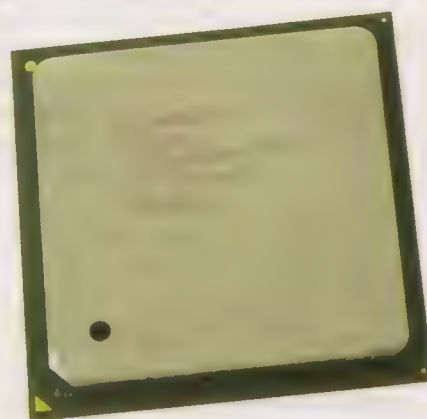
## Intel Celeron 1,7GHz

Πυρήνας 4ης γενιάς και για τον... μικρό της Intel

### Intel Celeron 1,7GHz

- ▶ **Χαρακτηριστικά**  
FSB 4x100MHz, 128 L2  
Cache, SSE 2
- ▶ **Τιμή**  
€ 98,00 (χωρίς ΦΠΑ)

νέοτερη γενιά των επεξεργαστών Celeron με τον πυρήνα Willamete-128 (μία "κουτσουρεμένη" έκδοση του πυρήνα των Pentium 4) μόλις εμπλουτίστηκε με το γρηγορότερο επεξεργαστή της. Ο νέος Celeron τρέχει στα 1.700MHz, έχει 128KB αντί για 256KB level 2 cache, ενώ ο διαυής λειτουργεί στα 4x100MHz. Ο επεξεργαστής διαθέτει πλήρες το σετ εντολών SSE 2, ενώ το μέγιστο θεωρητικό bandwidth αγγίζει τα 3,2GB ανά δευτερόλεπτο. Όσον αφορά στις επιδόσεις, αυτές είναι σαφώς χαμηλότερες ενός αντίστοιχου Pentium 4, ενώ ο επεξεργαστής είναι στις περισσότερες των περιπτώσεων πιο αργός από τον, παλαιότερης γενιάς, Celeron στα 1400MHz. Βεβαίως, ο νέος επεξεργαστής είναι πολύ πιο φθηνός στην παραγωγή και άρα και στην τιμή και αποτελεί μια σύγχρονη πλατφόρμα για όσους δεν επιθυμούν να ξοδέψουν πολλά χρήματα.



### Αξιολόγηση



Μπορεί να υπερκρυσταλλωθεί μέχρι και τα 2,2GHz και να λειτουργήσει χωρίς προβλήματα σταθερότητας.



Αργός σε σχέση με άλλους επεξεργαστές της κατηγορίας του.



## MSI GeForce 4MX 440-T

Μικρές επιδόσεις για ανάλογες τσέπες

### MSI GeForce 4MX 440-T

- ▶ **Χαρακτηριστικά**  
Ο πυρήνας χρονίζεται στα 270MHz, ενώ η μνήμη (64MB DDR SDRAM) στα 405MHz
- ▶ **Τιμή**  
€ 118,13 (χωρίς ΦΠΑ)



Εάν τις κάρτες GeForce 4 Ti να δεσπόζουν στο χορό των επιδόσεων, η nVIDIA φρόντισε να μην αφήσει κενή και την αγορά των λιγότερο απαιτητικών χρηστών. Η 440-T της MSI αποτελεί μία από τις καλύτερες προτάσεις στη μικρή αγορά με τιμή που φτάνει τα 118,13 ευρώ. Όσον αφορά στις επιδόσεις της, κυμαίνονται λίγο παραπάνω από τα επίπεδα μιας GeForce 2 Ti, ενώ διαθέτει ακριβώς την ίδια ποσότητα μνήμης (64MB DDR SDRAM). Φυσικά η κάρτα, όπως και όλες με πυρήνα MX, δεν είναι απόλυτα συμβατή με το DirectX 8.0, αλλά διαθέτει επιτάχυνση DVD. Ο πυρήνας χρονίζεται στα 270MHz, ενώ η μνήμη αγγίζει τη συχνότητα των 405MHz. Η κάρτα έχει υψηλή ποιότητα κατασκευής, με αποτέλεσμα να είναι σταθερότατη στη λειτουργία της, αλλά οι επιδόσεις της είναι παρόμοιες με αυτές άλλων καρτών με τον MX 440.

### Αξιολόγηση



Μεγάλη φθηνή λύση. Μεγάλες ταχύτητες στα περισσότερα games.



Περιορισμένες δυνατότητες όσον αφορά στα απαιτητικά games.







## Plexcombo 20/10/40 - 12A

Δείτε DVDs, κάψτε CDs!

Το Plexor Plexcombo 20/10/40 - 12A δεν είναι τίποτε άλλο από τη νέα προσφορά της Plexor στον τομέα της αντιγραφής ψηφιακών δίσκων. Το νέο δημιούργημά της είναι "τριφασικό", επιτρέπει δηλαδή την τριπλή λειτουργία ανάγνωσης DVD και CD/CD-RW και φυσικά αντιγραφής CD/CD-RW. Έτσι, θα μπορείτε με την ύπαρξη μιας μόνο συσκευής να αναγνώσετε CDs με ταχύτητα 40x και DVDs με ταχύτητα 12x, αλλά και να γράψετε απλά CDs με την ταχύτητα "φωτός" 20x, καθώς και επανεγγράψιμα CDs με ταχύτητα 10x. Η τεχνολογία BURN-Proof υπάρχει για να διασφαλίσει την καλή λειτουργία της συσκευής και την αποφυγή τυχόν καταστροφής των αντιγράφων ενώ, όπως μας έχει συνηθίσει η Plexor, το Plexcombo αποδεικνύεται "σκυλί", φέρνοντας σε πέρας γρήγορα και αποτελεσματικά κάθε είδους εγγραφή. Το πακέτο συνοδεύουν το Nero Burning Rom 5,5 και το PowerDVD XP 4,0.

Plexcombo 20/10/40 - 12A

**Χαρακτηριστικά**  
Ταχύτητες εγγραφής:  
CD 20x, CD-RW 40x  
Ταχύτητες ανάγνωσης:  
CD 40x, DVD 12x  
Τιμή  
€ 218,00 (χωρίς ΦΠΑ)



### Αξιολόγηση

↑ Εξυπηρετεί όλες τις λειτουργίες ψηφιακών δίσκων πέραν της ικανότητας εγγραφής DVD

↓ Πρακτικά, δεν μπορεί να υπάρξει μόνο του σε ένα σύστημα και ως ανεξάρτητη ανάγνωση.



## Pretec CompactFlash Card

160 και 320MB στην τσέπη σας

Από την Pretec διατίθενται οι νέες αξιόλογες CompactFlash κάρτες μνήμης, αποθηκευτικού μεγέθους 160 και 320MB. Οι κάρτες λειτουργούν με οποιοδήποτε φορητό gadget, είτε αυτό λέγεται υπολογιστής παλάμης, φορητό MP3 player, βιντεοκάμερα ή ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, είτε κινητό τηλέφωνο. Η λειτουργία μιας τέτοιας κάρτας περιορίζεται στο "κούμπωμά" της στην απαραίτητη θύρα της συσκευής, καθώς η τελευταία σας παρέχει τον πλήρη έλεγχο των περιεχομένων της κάρτας.

CompactFlash Memory

**Απαιτήσεις**  
Λειτουργούν με οποιαδήποτε συσκευή είναι συμβατή με CompactFlash  
**Διεύθυνση**  
EAMH Systems,  
Πατησίων 267,  
τηλ: 010 2023475



### Αξιολόγηση

↑ Ψηφιακό αποθηκευτικό μέσο για οποιοδήποτε φορητό gadget.

↓ Θέλουμε ακόμα μεγαλύτερο μέγεθος.





## Pioneer PDV-LC20

Το Hollywood στα πόδια σας

Γιατί τα DVDs σάς ακολουθούν παντού!

### Pioneer PDV-LC20

**Χαρακτηριστικά**  
7" TFT οθόνη, Video in-out, S-video out, Audio in-out, Digital Optical out  
**Διάθεση**  
Intersys A.E., τηλ: 010 9554000  
Τιμή  
€ 1.720,00 + ΦΠΑ

ανταστείτε πως κάνετε ένα μακρύ ταξίδι με το τρένο, το οποίο φαίνεται ατελείωτο, ακόμα και από την άνεση της πρώτης θέσης. Τι θα μπορούσε να κάνει κανείς για να ξεφύγει από τη βαρεμάρα ενός τέτοιου ταξιδιού; Να κοιμηθεί, να ακούσει μουσική ή μήπως να παρακολουθήσει μια ταινία; Μια ταινία είπα; Μα, φυσικά! Μια ταινία που θα βλέπει στο απίστευτο, τοσοδούλι φορητό DVD της Pioneer! Με επιφάνεια μόλις 19x14 εκατοστά, το Pioneer PDV-LC20 μπορεί άνετα να χωρέσει ακόμα και σε... organizer! Θυμίζει φορητό υπολογιστή, καθώς ανοίγει σαν βιβλίο, ξεδιπλώνοντας την κονσόλα χειρισμού και την υποδοχή των DVDs αλλά και την οθόνη, μία 7 ιντσών widescreen τύπου TFT. Το σπουδαίο design της Pioneer παραπέμπει σε νεανικό στυλ, ενώ απόλυτα εργονομική είναι και η σύνθεση του interface.

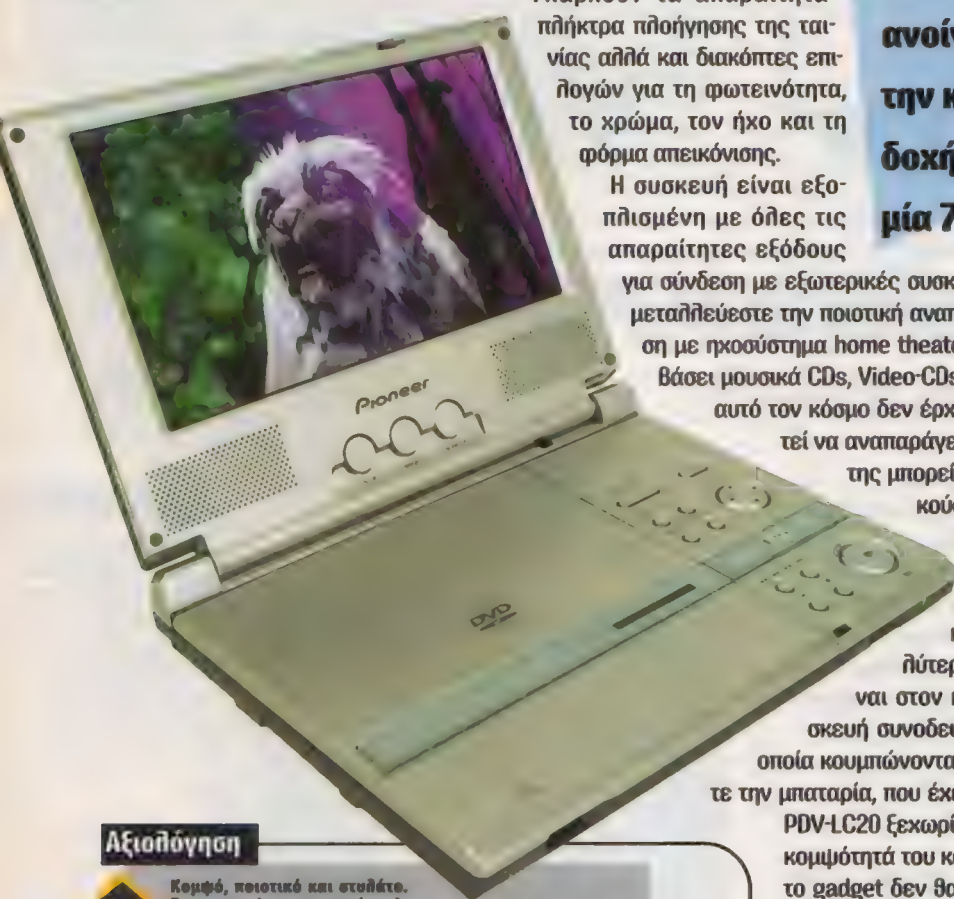
Υπάρχουν τα απαραίτητα πλήκτρα πλοήγησης της ταινίας αλλά και διακόπτες επilogών για τη φωτεινότητα, το χρώμα, τον ήχο και τη φόρμα απεικόνισης.

Η συσκευή είναι εξοπλισμένη με όλες τις απαραίτητες εξόδους

για σύνδεση με εξωτερικές συσκευές ήχου και εικόνας, ώστε να μπορείτε να μεταλλεύσετε την ποιοτική αναπαραγωγή της ακόμα και σε μια μεγάλη τηλεόραση με ηχοσύστημα home theater. Η συσκευή μπορεί να αναγνωρίσει και να διαβάσει μουσικά CDs, Video-CDs, CD-RWs, ακόμα και DVD-RWs. Βέβαια, τίποτα σε αυτό τον κόσμο δεν έρχεται χωρίς περιορισμούς. Έτσι, η συσκευή αδυνατεί να αναπαράγει μουσικά αρχεία τύπου MP3 και αυτή η αδυναμία της μπορεί να αποτελέσει αποτρεπτικό παράγοντα για μερικούς.

Το σημείο όπου το φορητό DVD player της Pioneer υπερτερεί είναι η δυνατότητά του να παίξει δισκάκια όλων των περιοχών (region 1 και 2). Σημαντικό πλεονέκτημα αποτελεί και η εικόνα της συσκευής, χωρίς βέβαια να είναι η καλύτερη δυνατή. Εκεί όπου πραγματικά δίνει "ρέστα" είναι στον ήχο, ο οποίος είναι πολύ μα πολύ καλός. Η συσκευή συνοδεύεται από μια εξωτερική αποσπώμενη βάση, την οποία κουμπώνοντας θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να γεμίσετε την μπαταρία, που έχει ομολογουμένως αρκετή αυτονομία. Το Pioneer PDV-LC20 ξεχωρίζει τόσο για το μικρό μέγεθός του όσο και για την κομψότητά του και την τσουκτερή τιμή του. Ένα τέτοιο γκλαμουράτο gadget δεν θα μπορούσε παρά να συνοδεύεται από μια "ηλιπητερή" της τάξης των 1.720,00 ευρώ + ΦΠΑ.

Σε γενικές γραμμές, μπορεί να σας συντροφεύει στις εκδρομές σας με το αυτοκίνητο και σίγουρα θα αποτελέσει αντικείμενο πόθου για τους απανταχού κινηματογραφόπληκτους! Αλλωστε, τότε απολαύσατε ένα πικ νικ στην εξοχή, παρακολουθώντας την αγαπημένη σας splatter ταινία;



### Αξιολόγηση



Κομψό, ποιοτικό και στιλάτο. Ένας φορητός κινηματογράφος!



Τσουκτερή τιμή, μικρή (μεταίσι) οθόνη. Δεν μπορεί να παίξει MP3.





## ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ WEB

- E-COMMERCE - B2B/B2C
- DIAL UP ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ
- HOSTING
- DESIGN
- VoIP

## Η ΠΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ:

- χωρίς συμβόλαιο
- χωρίς πάγιο
- καμία επιπλέον επιβάρυνση
- σύνδεση PSTN και ISDN
- διάθεση στα περίπτερα



**Καλοκαίρι και e-FREE  
ΠΑΝΕ ΜΑΖΙ !**

**Compulink**  
NETWORKS



# Matrox Parhelia

Ένα preview που μας ζητήσατε

## Μια πρώτη ματιά στην κάρτα της Matrox

### Matrox Parhelia

- ▶ Χαρακτηριστικά
- ▶ Δυνατότητα απεικόνισης σε 3 οθόνες ταυτόχρονα,
- ▶ 256MB μνήμη

**Τ**ο νέο διέσχισε σαν σίφουνας το χώρο του gaming. Λίγο μετά την ανακοίνωση της νέας κάρτας, η Matrox έστειλε τα πρώτα δοκιμαστικά κομμάτια. Δυστυχώς, οι drivers της δεν είναι ακόμα σε κατάσταση τέτοια ώστε να την κάνουν ανταγωνιστική απέναντι σε ήδη υπάρχουσες κάρτες γραφικών από την ATI και την nVIDIA. Οι drivers των τελευταίων, και ειδικά της nVIDIA, είναι αρκετά δοκιμασμένοι και ώριμοι, ώστε να μην αφήνουν καμιά αμφιβολία για το ποια κάρτα θα προτιμούσε κανείς.

Ο τομέας όπου η Matrox βασίζει την τύχη της κάρτας της είναι αυτός των χαρακτηριστικών. Εδώ η Parhelia σίγουρα υπερτερεί των αντιπάλων, αλλά με ποιο τίμημα; Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχουν πολλά παιχνίδια που να κάνουν χρήση του

4απλού texturing της κάρτας και των βαρβάρων τεχνικών pixel/vertex shader και Fragment Anti-Aliasing, πόσο μάλλον της εντυπωσιακής ικανότητας απεικόνισης σε 3 οθόνες! Το θέμα είναι πως μέχρι να δούμε τέτοια παιχνίδια, τόσο η ATI όσο και η nVIDIA θα έχουν εμφανίσει τους νέους πυρήνες τους, οι οποίοι προφανώς θα προσφέρουν τεχνολογίες ανάλογες ή και ανώτερες αυτών της Parhelia και θα είναι πολύ γρηγορότερες. Ήδη οι μετρήσεις έχουν καταλήξει στο ότι η Parhelia καταφέρνει κάποιες φορές να μένει κοντά στη Radeon 8500 στον τομέα των framerates, αλλά βρίσκεται πολύ μακριά από την GeForce 4 Ti 4600. Μάλιστα, με τα παρόντα δεδομένα, η Parhelia βρίσκεται μονίμως πίσω από την κατά πολύ φθηνότερή της GeForce 4 Ti 4200. Τα πράγματα, φυσικά, αλλάζουν όσον αφορά στην ποιότητα εικόνας. Πέρα των 2D, η τεχνική Fragment Anti-Aliasing αποδίδει εντυπωσιακά γραφικά, ανώτερα ακόμα και από αυτά της Radeon 8500. Βεβαίως, η τεχνική αυτή δεν υπάρχει χωρίς το απαραίτητο τίμημα, καθώς όσο ανεβαίνει η ποιότητα πέφτουν τα... καρέ! Προς στιγμήν, μόνο το Unreal Tournament 2003 μπορεί να εκμεταλλευτεί την προαναφερθείσα τεχνική και η Matrox θα πρέπει να δουλέψει σκληρά για να πείσει τους δημιουργούς να κάνουν χρήση αυτής.

Η δυνατότητα απεικόνισης σε 3 οθόνες θα εξυπηρετήσει αλλά ο gamer δύσκολα θα διέθετε μία μικρή περιουσία για να γεμίσει το γραφείο του με οθόνες. Και μια και φτάσαμε στο φλέγον ζήτημα της τιμής, τα περίπου €400,00 που κοστίζει η κάρτα στην Αμερική είναι ακόμα ένας αποτρεπτικός παράγοντας.

Πάντως αναμένουμε εναγωνίως τη βελτίωση των drivers περισσότερο όμως για να διαπιστώσουμε κατά πόσο η δεύτερη γενιά (Parhelia 2;) θα μπορέσει να είναι ανταγωνιστική. Αν, πάντως, είστε ενθουσιώδης παίκτης με πολλά χρήματα, οι 3 οθόνες πλάσματος που θα κοσμοούν το σαλόνι σας θα κάνουν σίγουρα εντύπωση στους καλεσμένους σας!

### Η Parhelia υπερτερεί στις τεχνικές

4απλού texturing, pixel/vertex

shader και Fragment Anti-Aliasing

και, φυσικά, ξεχωρίζει χάρη στην

ικανότητα απεικόνισης σε 3 οθόνες!



### Αξιολόγηση



Νέες τεχνολογίες, άριστη ποιότητα εικόνας



Ακρική σε σχέση με τις άλλες. Οι drivers θέλουν βελτιώσεις.



02 springsummercollection



**B GUYS®**

[www.3guys.gr](http://www.3guys.gr)

7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOU, IONIA

email: [3guys@ath.forthnet.gr](mailto:3guys@ath.forthnet.gr)





**www.rpg.gr**

**Quo vadis, don Kontis?**

ταν μια φορά και έναν καιρό, ένας Νίκος Κόντης. Αυτός, λοιπόν, όταν έφτασε στην τρυφερή ηλικία των 21 χρόνων, αποφάσισε να φύγει από την αγκαλιά των γονιών του για να κάνει την τύχη του. Ξεκίνησε την περιπέτειά του στη χώρα του T4C, όπου από χαζός του χωριού, έφτασε να γίνει μέγας admin! Καθώς τα χρόνια (και τα αρχεία) περνούσαν, ο Νίκος Κόντης είχε γίνει ξακουστός σε όλη την επικράτεια. Τα κατορθώματά του, τα mods του, τα most wanted του τον έκαναν διάσημο και μεγάλωναν τον αριθμό των θαυμαστών του, μέρα με τη μέρα! Κάποια μέρα, βέβαια, και αφού είχε ταξιδέψει σε όλα τα βασίλεια του AD&D, ο Νίκος Κόντης αποφάσισε να κρεμάσει τη φανέλα και το σπαθί του και να ξεκουραστεί. Αλλωστε, τα χρόνια είχαν περάσει και το γέρικο κορμί του δεν άντεχε άλλο τα quests και το κρυφτούλι με τα goblins. Παρόλ' αυτά, ο Νίκος Κόντης σκέφτηκε πως οι περιπέτειές του δεν έπρεπε να ξεχαστούν, αλλήλ να μείνουν κληρονομιά για τις επόμενες γενιές των Paladins και Dragon Slayers. Αποφάσισε, λοιπόν, να πάρει όλα τα υπάρχοντά του και να τα κάνει ...site! Εκεί, οι νεότεροι μπορούν να διαβάσουν για τις περιπέτειές του, να επικοινωνήσουν μαζί του και να κανονίσουν ραντεβού για να του χαϊδέψουν τα γένια, μήπως και αποσπάσουν λίγη από τη σοφία του (μεταξύ μας, τώρα, φαντάζεστε τον Κόντη με λευκά, μακριά γένια; Μου-ου-ουχαχα!). Το rpg.gr, λοιπόν, είναι η παρακαταθήκη των απομνημονευμάτων του Νίκου Κόντη, ένας τόπος αφιερωμένος στην περιπέτεια, που, λίγο πολύ, όλοι μας έχουμε ζήσει μέσα από τα επικά quests των παιχνιδιών ρόλων! Επισκεφτείτε το!



νήσουν μαζί του και να κανονίσουν ραντεβού για να του χαϊδέψουν τα γένια, μήπως και αποσπάσουν λίγη από τη σοφία του (μεταξύ μας, τώρα, φαντάζεστε τον Κόντη με λευκά, μακριά γένια; Μου-ου-ουχαχα!). Το rpg.gr, λοιπόν, είναι η παρακαταθήκη των απομνημονευμάτων του Νίκου Κόντη, ένας τόπος αφιερωμένος στην περιπέτεια, που, λίγο πολύ, όλοι μας έχουμε ζήσει μέσα από τα επικά quests των παιχνιδιών ρόλων! Επισκεφτείτε το!



## Η Μέκκα της Ανταλλαγής

**www.slyck.com**

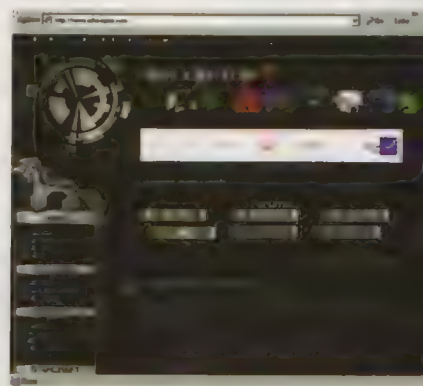
ο AudioGalaxy απέθανε, το Kazaa πάτωσε! Μη φοβάστε, το Slyck.com είναι εδώ (σας θυμίζει διαφήμιση της A.M.A.N. Teleshopping;) για να σας βγάλει από τη δύσκολη θέση! Το site αυτό είναι μια πύλη από την οποία περνούν όλα τα νέα και οι εξελίξεις γύρω από το ευγενές σπορ του file sharing! Γνωρίστε νέα προγράμματα, μπειτε σε on-line κοινότητες ανταλλαγών, μάθετε τι στον κόρσικα συμβαίνει και δεν αποδίδουν πια τα αγαπημένα σας προγράμματα! Ταυτόχρονα, ρίξτε μια ματιά στα δεκάδες χρήσιμα tips που θα σιγουρέψουν την καλή λειτουργία και απόδοση των προγραμμάτων ανταλλαγής που χρησιμοποιείτε.



## Fans της Blizzard, ενωθείτε!

**http://www.infoceptor.com**

σελίδα αυτή αποτελεί "κυνηγότοπο" για όλους τους fans των παιχνιδιών της Blizzard! Και εφόσον το Warcraft III: Reign of Chaos είναι μια πραγματικότητα, δεν έχετε παρά να την επισκεφτείτε, για να μάθετε τα τελευταία νέα από το πάνθεον των ηρώων των 4 αντιμαχόμενων φυλών! Φυσικά, ξεχωρίζουν τα fan's sections, όπου μπορείτε να βρείτε mods, εικόνες, wallpapers, desktop themes και άλλα media αρχεία, φτιαγμένα από ερασιτέχνες με πολύ ταλέντο και μπόλικο μεράκι. Και μέχρι να φτάσει η μέρα που όλοι περιμένουμε... En taro Adun!





# ATHENS GRAND PRIX

## 2002

Το απόλυτο gaming event από το

**PCmaster**

**Πότε;**

6-8 Δεκεμβρίου  
2002



**Πού;**

Στο γνωστό πλέον μέρος...

ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ ΑΜΑΛΙΑ,  
Αμαλίας 10, Αθήνα

**Ποια θα είναι τα παιχνίδια;**

Μην είστε ανυπόμονοι! Θα τα μάθετε σύντομα!

Περισσότερες πληροφορίες στο site [www.pcmaster.gr/grandprix2002](http://www.pcmaster.gr/grandprix2002)

ΧΟΡΗΓΟΣ/ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ



ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

**COMPUTER**



ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ



ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: **PCmaster**



# Πριν αγοράσετε...

# Φορητό Υπολογιστή

του Γιάννη Καλοσκάμπη  
cn97056@central.ntua.gr

Αν και οι επιτραπέζιοι υπολογιστές κρατούν ακόμα τη  
ηγία στους τομείς των επιδόσεων και της  
επεκτασιμότητας, τα φορητά συστήματα κερδίζουν μέρα  
με τη μέρα ποδυτίμο έδαφος. Τα συμπαθέστατα  
notebooks παρέχουν στον ευτυχή κάτοχό τους τη  
δυνατότητα της - έστω και στοιχειώδους - αναβάθμισης,  
ενώ ενσωματώνουν αξιοπρεπή υποσυστήματα γραφικών,  
που είναι σε θέση να αντεπεξέλθουν στις απαιτήσεις των  
τρισεδιάστατων παιχνιδιών.

## ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΕΝΟΣ NOTEBOOK

**Επεξεργαστής:** Τα ετήσια, που  
επιμαρτυρούν το βάρος της επεξεργασίας  
των δεδομένων στους φορητούς υπολογι-  
στές δεν είναι τίποτε άλλο από "κουμπά-  
γες" εκδόσεις των επεξεργαστών που δι-  
νανύρε στα επιτραπέζια συστήματα. Πλε-  
θάρθουν ειδικά κυκλώματα εξοικονόμη-  
σης ενέργειας, με σκοπό την αύξηση της αυτονομίας του υπο-  
λογιστή, ενώ εκλύουν μειωμένα ποσά θερμότητας σε σχέση  
με τους "επιτραπέζιους" συναδέλφους τους, μια και ο χώρος  
στο εσωτερικό ενός notebook δεν επαρκεί για την εγκατά-  
σταση κάποιου πολυπλοκού συστήματος ψύξης.

**Μπαταρία:** Η συντριπτική πλειονότητα των συγχρονων  
notebooks χρησιμοποιεί μπαταρίες ιόντων λιθίου (Li-Ion), που  
παρέχουν τη μέγιστη δυνατή αυτονομία, ενώ διαθέτουν αρκε-  
τά μεγάλη διάρκεια ζωής.

**Μodem και κάρτα δικτύου:** Απαραίτητα υποσυστήματα για  
κάθε φορητό υπολογιστή, αφού επιτρέπουν την επικοινωνία  
του συστήματος με τον έξω κόσμο. Καθιστούν δυνατή την  
αριστη και γρήγορη μεταφορά δεδομένων και, βέβαια, συμ-  
βάλλουν στη διευκόλυνση του πεδίου δράσης του χρήστη.

**Οθόνη:** Ο φορητός υπολογιστής φέρει ενσωματωμένη  
οθόνη υγρών κρυστάλλων (LCD), η οποία, μαθητά, ακουούζει  
κατά κανόνα το πρότυπο TFT. Αν και υπάρχουν στην αγορά  
μοντέλα που χρησιμοποιούν την παλαιότερη τεχνολογία  
DSTN, θα πρέπει να αποφεύγονται, καθώς η ποιότητα απεικ-  
νισής που προσφέρουν είναι φτωχή. Δεν θα πρέπει να  
ξεχνάμε, επιπλέον, ότι μια οθόνη υγρών κρυστάλ-  
λων υποστηρίζει πλήρως μόνο μια ανάλυση,  
οπότε το μοντέλο που θα επιλέξουμε  
επιβάλλεται να λειτουργεί σε  
ανάλυση 1 024x768 ή με-  
γαλύτερη.



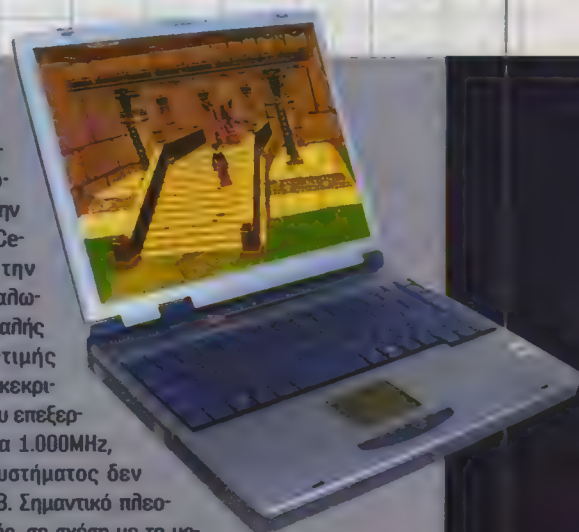


## ΤΟ ΦΘΗΝΟΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ!

**Η** πρώτη κατηγορία της παρουσίασης απαρτίζεται από μοντέλα που στοιχίζουν κάτω από € 2.000. Γίνεται κατανοητό, λοιπόν, ότι οι υπολογιστές της συγκεκριμένης ενότητας δεν διεκδικούν τα πρωτεία στον τομέα των επιδόσεων, πλην, όμως, περιλαμβάνουν τα απολύτως απαραίτητα εργαλεία για το χρήστη που βρίσκεται εν κινήσει, γι' αυτόν το λόγο αναμένεται να ικανοποιήσουν την πλειοψηφία του αγοραστικού κοινού. Μπορούν να διαχειριστούν με άνεση το σύνολο των εφαρμογών γραφείου και απευθύνονται εν γένει σε χρήστες που διαθέτουν ήδη ένα ισχυρό επιτραπέζιο σύστημα, αλλά οι επαγγελματικές υποχρεώσεις τους αναγκάζουν να πάρουν ένα μέρος της δουλειάς τους στο δρόμο. Ταυτόχρονα παρέχουν στους κατόχους τους ψευδαγωγικές δυνατότητες, οι οποίες υλοποιούνται με την αναπαραγωγή ταινιών ή μουσικής και την εκτέλεση κάποιων μη απαιτητικών παιχνιδιών. Τα βασικά χαρακτηριστικά που απαιτεί ο χρήστης από μία συσκευή της συγκεκριμένης κατηγορίας είναι: επεξεργαστής που λειτουργεί σε συχνότητα μεγαλύτερη ή ίση των 800MHz, αποθηκευτικός χώρος τουλάχιστον 15GB, μνήμη από 128MB και άνω, οθόνη τεχνολογίας TFT με διαγώνιο 14,1", η οποία, βέβαια, λειτουργεί στην ανάλυση 1.024x768. Ο οδηγός DVD-ROM θεωρείται μάλλον ως η χρησιμότερη πολυτέλεια, μια και συμβάλλει στη συμβατότητα του συστήματος με ένα ευρέως χρησιμοποιούμενο αποθηκευτικό μέσο. Από την άλλη πλευρά, η ύπαρξη CD-Writer δεν έχει ιδιαίτερο νόημα, αφού το πρόβλημα της μεταφοράς δεδομένων επιλύεται με τη δικτύωση του υπολογιστή, η οποία, μετά την έλευση των καινούριων λειτουργικών συστημάτων, έχει γίνει απλή, ακόμα και για τον αρχάριο.

**Τ**ο μοντέλο ThinkPad R30 της IBM είναι μία συσκευή που ακολουθεί κατά γράμμα τους "κανόνες" που θέσαμε στον πρόλογο της ενότητας. Στην "καρδιά" του συστήματος εντοπίζουμε τον Celeron της Intel, ο οποίος είναι χρονισμένος στα 900MHz και, συνοδευόμενος από 128MB μνήμης τύπου SDRAM, είναι σε θέση να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις οποιασδήποτε εφαρμογής γραφείου. Η χωρητικότητα του σκληρού δίσκου ανέρχεται στα 15GB και αναμένεται να καλύψει τις ανάγκες του ταξιδιώτη, ενώ ο οδηγός CD-ROM της LG, με μέγιστη ταχύτητα ανάγνωσης 24x, αποκαλύπτει την προσπάθεια της IBM να διατηρήσει το κόστος σε όσο το δυνατόν χαμηλότερα επίπεδα. Η οθόνη του υπολογιστή διαθέτει διαγώνιο 14,1", παρέχοντας στο χρήστη ικανοποιητική χρωματική πιστότητα, όμως, το υποσύστημα γραφικών, το οποίο κατασκευάζεται από μία... φίλη από τα παλιά, την Trident, είναι περιορισμένων δυνατοτήτων. Συνολικά, το συγκεκριμένο μοντέλο της IBM αποτελεί μια αξιόπιστη λύση για τον επαγγελματία, ωστόσο, ο λιτός εξοπλισμός του δεν του επιτρέπει να ξεχωρίσει. Κοστίζει € 1.360 και συνιστά μια τιμή και ποιοτική πρόταση, η οποία, βέβαια, δεν εντυπωσιάζει.

**Η** Gericom κατασκευάζει έναν ιδιαίτερα οικονομικό φορητό υπολογιστή, που φέρει την ονομασία Webzine Celeron και αποσπά την προσοχή του καταναλωτή, λόγω της πολύ καλής σχέσης απόδοσης-τιμής που προσφέρει. Συγκεκριμένα, η συχνότητα του επεξεργαστή ανέρχεται στα 1.000MHz, ενώ η μνήμη του συστήματος δεν υπερβαίνει τα 128MB. Σημαντικό πλεονέκτημα της συσκευής, σε σχέση με το μοντέλο της IBM, είναι η ύπαρξη οδηγού DVD-ROM, η οποία παρέχει στον ταξιδιώτη μια επιπλέον δυνατότητα αξιοποίησης του ανιαρού χρόνου της μετακίνησης. Από εκεί και πέρα, τα τεχνικά χαρακτηριστικά του υπολογιστή δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον: Δύο κυκλώματα της SiS, τα SiS 630 και SiS 7018 Wave, αναλαμβάνουν τη γραφική και ηχητική παράσταση του υπολογιστή αντίστοιχα, ενώ ο σκληρός δίσκος παρέχει αποθηκευτικό χώρο 15GB. Η χαμηλή τιμή της συσκευής, η οποία ανέρχεται στα € 1.320, αναμένεται να φέρει το μοντέλο της Gericom αρκετά ψηλά στη λίστα με τις προτιμήσεις των υποψήφιων αγοραστών. Δίνοντας € 640 επιπλέον (συνολικά € 1.960), μπορείτε να προμηθευτείτε το μοντέλο Webzine Pentium III, το οποίο, όπως προδίδει η ονομασία του, ενσωματώνει το μεσαίο επεξεργαστή της Intel, η συχνότητα του οποίου ανέρχεται στα 1,2GHz. Διαθέτει βελτιωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά σε σχέση με το οικονομικότερο μοντέλο της εταιρείας, μια και η μνήμη ανέρχεται στα 256MB, ενώ ο σκληρός δίσκος είναι, αυτή τη φορά, 20άρης. Η σημαντική αύξηση της τιμής δικαιολογείται, εν μέρει, από την ύπαρξη CD-Writer, ο οποίος εγγράφει σε θαπλή ταχύτητα. Θα προτιμούσαμε, πάντως, να βλέπαμε κάποιο αξιόλογο υποσύστημα γραφικών στη θέση του εγγραφέα CD, τον οποίο θεωρούμε σχεδόν άχρηστο στους φορητούς υπολογιστές χαμηλού και μεσαίου κόστους. Θα πρέπει να επισημάνουμε, σ' αυτό το σημείο, ότι η ένταξη του συγκεκριμένου υπολογιστή στη "μικρή" κατηγορία οφείλεται κατά κύριο λόγο στην τιμή του, γιατί, από άποψη δυνατοτήτων, μπορεί να συγκριθεί άνετα με τα μοντέλα της επόμενης ενότητας.





# Πριν αγοράσετε...



## ΠΛΗΡΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

**Ο**ι χρήστες που επιζητούν έναν προ-  
ρηγό υπολογιστή που προσεγγίζει  
σε δυνατότητες ένα πλήρες επι-  
τραπέζιο σύστημα, έχουν στη διά-  
θεσή τους αρκετές επιλογές, αν και σε αυτήν  
την περίπτωση το κόστος είναι αρκετά υψηλό.  
Εδώ θα εξετάσουμε notebook που κοστίζουν  
μέχρι € 2.500 και, βέβαια, οι απαιτήσεις τόσο σε  
εξοπλισμό όσο και σε υπολογιστική ισχύ θα είναι  
αρκετά υψηλές. Έτσι, η συχνότητα του επεξε-  
ργαστή θα πρέπει να υπερβεί τα 1GHz και η  
μνήμη δεν θα πρέπει να βρίσκεται κάτω από το  
όριο των 256MB. Ο οδηγός DVD-ROM κρίνεται  
απαραίτητος, ενώ οι υποθήκητοι αγοραστές που  
ασχολούνται με τα παιχνίδια, αξιολογούν την  
υπαρξη κάποιου αξιολογού επιτελεστών γραφί-  
κών, με μνήμη τουλάχιστον 16MB. Η προσωπική  
εκτίμηση μου είναι ότι και σε αυτήν την πε-  
ρίπτωση το CD Writer πρέπει να θεωρηθεί ως πι-  
νακή πολυτέλεια. Αν ο χρήστης έχει τη δυνατό-  
τητα να διατηρήσει κάποιο επιπλέον χρηματικό  
ποσό, κάθε θα ήταν να επενδύσει στη καλύτερη  
μιατα έκδοση που αξιολογούν τις επιδόσεις και  
την αυτονομία του συστήματος (περισσότερη  
μνήμη, μεγαλύτερος σκληρός δίσκος).

► Το μοντέλο Evo N115 της Compaq κατο-  
πρέπει να ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό, κυ-  
ρίως λόγω των εξαιρετικών επιδόσεων που επι-  
τυγχάνει ο ποδοκάρδος επεξεργαστής του. Προ-  
καλεί για τον Mobile Athlon 4 της AMD, η συχνό-  
τητα του οποίου εντοπίζεται στα 1,2GHz. Η μνή-  
μη του συστήματος ανέρχεται στα 256MB, ενώ ο  
σκληρός δίσκος έχει μέγεθος 20GB. Ο εξοπλι-  
σμός του εν λόγω υπολογιστή είναι ολοκληρω-  
μένος, αφού φέρει combo drive που συνδυάζει  
αδίδα DVD-ROM αλλά και CD Recorder. Ταυτο-  
χρόνως. Η κάρτα γραφικών του υπολογιστή  
κατασκευάστηκε από την 33 και, αν και δεν μπο-

ρεί να συγκριθεί με τα μον-  
τέλα των ATI και nVIDIA, δια-  
θέτει 16MB μνήμης και αποδίδει  
συνεπώς καλύτερα από τα περισσότε-  
ρα "τυπικά" υποσυστήματα γραφικών που δι-  
νόνται στους προηγούμενους. Το Evo N115 κοστίζει  
€ 2.270 και αποτελεί εξαιρετική επιλογή για  
οποιονδήποτε επιζητούν τη μέγιστη υπολογιστική ισχύ.  
Από την άλλη πλευρά, το μοντέλο N160, αν και  
φέρει παρόμοια ονομασία με το N115, περι-  
λαμβάνει σε μία τεχνολογία διαφορετική κατηγορία  
χρηστών. Το βάρος της επεξεργασίας των δεδο-  
μένων επιβαρύνεται ο 1000MHz Pentium III της  
Intel, ενώ η υπαρξη της θύρας FireWire εγγυάται  
την απρόσκοπτη συνεργασία του υπολογιστή με  
τις συσκευές που ακολουθούν το πρότυπο  
FireWire. Η επιτάχυνση 3D αποτελεί ένα από τα  
δυνατά σημεία του εξεταζόμενου φορητού, για-  
και το ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών  
δεν είναι άλλο από το ποδοκάρδο Mobility  
Radeon M6 της ATI, ετού και στην "κατοχυρω-  
μένη" έκδοσή του, η οποία διαθέτει μόνο 8MB  
μνήμης τύπου DDR SDRAM. Συνολικά, το Evo  
N160 είναι ένα πλήρες σύστημα, το οποίο δια-  
τίθεται σε ολοκληρωτική τιμή (€ 2.450), ωστόσο,  
η μικρή ποσότητα μνήμης της κάρτας γραφικών  
δεν είναι κακή να καθοριστεί τις ανάγκες του  
απαιτητικού gamer, αφού τα 16MB είναι εν-  
τάξιμα στην αγορά. Προς αποφυγή παρεξηγήσε-  
ων, αξίζει να σημειώσουμε ότι το εν λο-  
γώ μοντέλο δεν περιλαμβάνει CD Writer.

► Η πρόταση της Asus στη μέση κατηγο-  
ρία είναι το μοντέλο L8600, το  
οποίο διακρίνεται ως εξής: τον  
αίτιο της πιο αξιολογής συσκευ-  
ής της ενότητας. Ο επεξεργα-  
στής Mobile Pentium III ο οποίος  
ρευστοποιεί στα 1,13GHz ενδυναμώ-  
ντας τις ποδοκάρδες επιδόσεις του  
συστήματος, ενώ η ποσότητα της  
κεντρικής μνήμης ανέρχεται σε  
384MB και αναμένεται να ολοκληρω-  
θεί κάθε χρήση. Η πλήρης έκδοση του  
Mobility Radeon M6 (16MB DDR SDRAM)  
εγγυάται την απρόσκοπτη επασκόληση  
του gamer με απαιτητικούς τίτλους και,  
βέβαια, η υπαρξη DVD-ROM drive εφοδιά-  
ζει τον υπολογιστή με τη δυνατότητα ανα-  
παραγωγής ταινιών DVD. Αξίζει να σημειώ-

ναι ο σκληρός δίσκος του συστήματος, η χωρη-  
τικότητα του οποίου εντοπίζεται στα 30GB, ξε-  
περνώντας κατά πολύ το μέσο όρο. Στις € 2.480  
το L8600 συνιστά μια ποιοτική πρόταση που  
αναμένεται να ικανοποιηθεί το σύνολο των  
ανάγκων του χρήστη.

► Η Toshiba είναι μια εταιρεία με παράδοση  
στο χώρο των φορητών υπολογιστών και τα μο-  
ντέλα της αναμένονται με ιδιαίτερο ενδιαφε-  
ρον από κοινά και κριτικούς. Η πρόταση της στη  
συγκεκριμένη κατηγορία είναι το notebook  
Satellite S3000 601, το οποίο φέρνει πρώτες  
εμφανίσεις λόγω του κορυφαίου εξοπλισμού  
του, αλλά και των ποδοκάρδων επιδόσεων που  
επιτυγχάνει. Ο επεξεργαστής που επέλεξε η  
Toshiba για το συγκεκριμένο μοντέλο είναι ο  
Mobile Pentium III, ο οποίος, χρονισμένος στα  
1,13GHz και βοηθούμενος από 256MB SDRAM,  
προσφέρει επαρκή υπολογιστική δύναμη για τη  
συμμετοχή στις δυνατότητες των σύγχρονων επι-  
πορών. Περιλαμβάνει το εξαιρετικό υποσύστημα  
 GeForce 2 Go της nVIDIA (συνδυασμένα με ει-  
δικό, από 16MB μνήμης τύπου DDR SDRAM)  
που εντοπίζεται στη θέση της κάρτας γραφί-  
κών, αποτελεί εγγύηση για υψηλές επιδόσεις  
και στα απαιτητικά τρισδιάστατα παιχνίδια. Ο  
υπολογιστής διαθέτει σκληρό δίσκο χωρητικό-  
τητας 20GB, ενώ η υπαρξη combo drive, που  
επικεντρώνει την αναπαραγωγή DVD-ROM και την  
εγγραφή CD σε διατήρη ταχύτητα, αποτελεί ακό-  
μη ένα πλεονέκτημα της συσκευής, το οποίο εν-  
ισχύει σε συνδυασμό με τα προαναφερθέντα

χαρακτηριστικά, να  
δοθεί στο S3000 601  
τον τίτλο του πλη-  
στερου προϊόντος  
σε ενότητας. Η τι-  
μή του ανέρχεται  
στα € 2.321 και  
κρίνεται ως ιδι-  
αίτερα οικονομική.





## INFIMUM?

Ο αναγνώστης γνωρίζει πολύ καλά ότι στην αγορά των υπολογιστών δεν υπάρχει ένα πράγμα όσον αφορά στις τιμές των προϊόντων (ποσο μάλιστα κατ'απόλυτον ένα πράγμα, όπως ερμηνεύεται ο τίτλος της ενότητας). Εδώ, πια, τα συστήματα δεν είναι απλώς πλήρη, αλλά επιτυγχάνουν εκπληκτικές επιδόσεις, ενώ σε πολλές περιπτώσεις διαθέτουν εξαιρετημένα χαρακτηριστικά. Προφανώς, έχουμε ξεφύγει από τη λογική των απειραστών απαιτήσεων και καθένας αγοράζει κατά συνείδηση, προσέχοντας, βέβαια, να διατηρεί το συνολικό κόστος εντός του οικονομικού βεληνεκούς του.

Το μοντέλο Satellite 1900-101 της Toshiba στοχεύει στην κορυφή του πίνακα των επιδόσεων. Ενσωματώνει τον επεξεργαστή Mobile Pentium 4 της Intel, ο οποίος είναι χρονισμένος στα 1,6GHz, ενώ η κεντρική μνήμη του συστήματος ανέρχεται στα 256MB ποσότητα που κρίνεται ικανοποιητική για κάθε εφαρμογή. Ο σκληρός δίσκος του συστήματος έχει χωρητικότητα 30GB και αναμένεται να καλύψει τις ανάγκες του μέσου χρήστη, ενώ το notebook φέρει ενσωματωμένο combo drive, που δεχεται DVD ROM και εγγράφει CD ROM σε 8ωστή ταχύτητα. Ο gamer θα μείνει απολύτως ικανοποιημένος με τις επιδόσεις του Satellite 1900-101 στα τριδιάστατα παιχνίδια, μία και τη γραφική επεξεργασία ανά διαβάσει το γνωστό ολοκληρωμένο Mobility Radeon M6 της ATI, το οποίο διαθέτει 16MB μνήμης τύπου DDR SDRAM. Γενική αναφορά πρέπει να γίνει στην οθόνη του υπολογιστή, η οποία ξεφεύγει από τα καθιερωμένα. Διαθέτει διαγώνια 15", ανεβαίνοντας τη διεύθυνση αναδίφηση στα 1.280x1.024 και παρέχοντας πολύ καλή χρωματική πιστότητα. Τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του notebook της Toshiba έχουν, βέβαια, σημαντικό αντίκτυπο στην τελική τιμή του. Κόστος € 3.660 και υπόκειται να ικανοποιηθεί ακόμα και τους απαιτητικούς καταναλωτές.

Η Hi Grade επιχείρει δυναμική εισβολή στην αγορά των φορητών υπολογιστών με το εξαιρετικό μοντέλο Ultimate M6400. Πρόκειται για ένα πανίσχυρο σύστημα, η "καρδιά" του οποίου χτυπά στους ρυθμούς του κορυφαίου Mobile Pentium 4 στα 2GHz! Η κατασκευαστική εταιρεία είναι αποφασισμένη να κερδίσει την πρώτη με κάθε θυσία. Έτσι, ο συγκεκριμένος υπολογιστής διαθέτει 512MB μνήμης, ενώ ο σκληρός δίσκος του έχει χωρητικότητα 40GB. Σε μια τόσο υψηλών προδιαγραφών συσκευή, η υποθήκη DVD ROM drive, καθώς και CD Writer θεωρείται επιβεβλημένη και υλοποιείται με ένα τυπικό combo drive, που εγγράφει σε 8ωστή ταχύτητα, ενώ ο μεγάλος ρυθμός αναπαραγωγής των DVDs που επιτυγχάνει εντοπίζεται στα 8x. Η συνολικά πολύ καλή εικόνα του συστήματος ολοκληρώνεται με την παρουσία του ολοκληρωμένου Mobility Radeon M6 της ATI. Γεωδοσούμενο με μνήμη 16MB DDR SDRAM στη θέση της κάρτας γραφικών. Προφανώς το υπο-εξοπλισμένο σύστημα αποτελεί το όνειρο κάθε περιπλανώμενου χρήστη, ο

οποίος, βέβαια, πρέπει να δαπανήσει € 3.070 προκειμένου να το αποκτήσει. Θεωρούμε, πάντως, ότι η συγκεκριμένη τιμή είναι λογική αν λάβουμε υπόψη τα εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά της συσκευής.

Di φορητοί υπολογιστές της σειράς Pavilion της Hewlett Packard ακολουθούν διαφορετική φιλοσοφία από τα μοντέλα που περιγράφηκαν ανωτέρω. Τα υποσυστήματα που ενσωματώνουν έχουν διαρκώς επαγγελματικούς προσανατολισμούς και, βέβαια, δεν προτείνονται στον απαιτητικό gamer. Το μοντέλο z11195 ενσωματώνει τον επεξεργαστή Mobile Pentium 4 στα 1.500MHz και επιτυγχάνει εντυπωσιακές επιδόσεις στις εφαρμογές γραφείου. Διαθέτει 512MB μνήμης SDRAM, ενώ ο σκληρός του δίσκος έχει χωρητικότητα 40GB. Το combo drive του υπολογιστή έχει τη δυνατότητα αναπαραγωγής DVD, αλλά και εγγραφής CD σε 8ωστή ταχύτητα, ενώ η κάρτα γραφικών του, που φέρει το ολοκληρωμένο Savage 4 της 3D, επιτυγχάνει μετριοτάτες επιδόσεις στα τριδιάστατα παιχνίδια, όμως αναμένεται να καλύψει απόλυτα το διενεργη, αφού υποστηρίζει Hardware Motion Compensation. Αξία αναφοράς είναι η δυνατότητα ασύρματης δικτύωσης που προσφέρει το z11195, η οποία υλοποιείται μέσω ενός ειδικού ενσωματωμένου καλωσίου. Εν τέλει, ο εν λόγω υπολογιστής αποτελεί μια πολύ καλή λύση για όσους ασχολούνται με το συνεχές αθλήμα του media encoding (έντεχνη προσαρμογή αποθήκευσης του λιγότερο σωστού όρου DVD Ripping) και κόστος € 2.735.





# Πριν αγοράσετε...

## ΓΙΑ ΤΟΝ (ΠΟΛΥ) ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟ GAMER

**Ε**ίναι αλήθεια ότι, παρόλο που τα ολοκληρωμένα GeForce 2 Go και Mobility Radeon που συναντήσαμε ανωτέρω αποδίδουν αξιοπρεπώς ακόμα και στα απαιτητικά τρισδιάστατα παιχνίδια, οι επιδόσεις τους δεν είναι δυνατόν να συγκριθούν με τις αντίστοιχες των chipsets που χρησιμοποιούνται στους επιτραπέζιους υπολογιστές. Η παρουσίαση δύο νέων "φορητών" επιταχυντών 3D, όμως, έρχεται να βελτιώσει την επικρατούσα κατάσταση. Πρόκειται για τα Mobility Radeon 7500 της ATI και GeForce 4 Go της nVIDIA, τα οποία "κοιτούν στα μάτια" τους επιτραπέζιους ανταγωνιστές τους και μεταφέρουν την κόντρα των κατασκευαστών τους στο χώρο των notebooks...

Η Dell έχει ήδη ενσωματώσει το GeForce 4 Go στη σειρά Latitude. Το εξεταζόμενο σύστημα φέρει τον κωδικό C840 και τον επεξεργαστή Mobile Pentium 4 στα 1.600MHz, ενώ διαθέτει 512MB μνήμης τύπου DDR SDRAM. Η έκδοση του GeForce 4 Go που περιλαμβάνει η συσκευή είναι η 440 (με 64MB μνήμης τύπου DDR) και προσφέρει επιδόσεις εφάμιλλες εκείνων της GeForce 4 MX 440, γεγονός που εγγυάται την πολύ καλή απόδοση του C840 στα τρισδιάστατα παιχνίδια. Με 30άρη σκληρό δίσκο και combo drive, που αναλαμβάνει την εγγραφή σε βαπλή ταχύτητα και την αναπαραγωγή DVD, το μοντέλο της Dell στοιχίζει € 3.406.



Η Compaq από την άλλη πλευρά, χρησιμοποίησε στην ATI την κατασκευή του ολοκληρωμένου, το οποίο αναλαμβάνει την επεξεργασία των γραφικών στο φορητό υπολογιστή Presario 2800T. Στο διαδίδει επεξεργαστή Mobile Pentium 4 στα 1.600MHz και μνήμη 256MB DDR. Στην παλάτι, το Mobile Radeon 7500 (περιλαμβάνει 64MB μνήμης DDR SDRAM) αποδεικνύεται ισχυρότερο από το GeForce 4 Go, αλλά οι δυνατότητες απόδοσης του είναι εξαιρετικές. Το Presario 2800T διαθέτει επίσης σκληρό δίσκο χωρητικότητας 30GB και combo drive, που είναι το ίδιο με εκείνο του εξεταζόμενου συστήματος της Dell. Η Compaq για αυτόν τον υπολογιστή έχει θέσει τιμή πώλησης € 3.499.

\* Οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο, σύμφωνα με τους κατασκευαστές, περιλαμβάνουν τον ΦΠΑ 15%.

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ

| Μοντέλο             | Επεξεργαστής     | Μνήμη           | Σκληρός δίσκος (GB) | Διαγώνιος Οθόνης (ίντσες) | DVD/CD-RW | Κάρτα γραφικών         | Μνήμη Γραφικών | € Τιμή (με ΦΠΑ) |
|---------------------|------------------|-----------------|---------------------|---------------------------|-----------|------------------------|----------------|-----------------|
| ThinkPad R30        | Celeron 900      | 128MB SDRAM     | 15                  | 14,1                      | OXI/OXI   | Trident CyberBlade A1  | 8MB SDRAM      | 1.360           |
| Webgine Celeron     | Celeron 1000     | 128MB SDRAM     | 15                  | 14,1                      | 8x/OXI    | SIS 630                | 8MB SDRAM      | 1.320           |
| Webgine Pentium III | Pentium III 1200 | 256MB SDRAM     | 20                  | 14,1                      | 8x/8x     | SIS 630                | 8MB SDRAM      | 1.960           |
| Evo N115            | Athlon 4 1200    | 256MB SDRAM     | 20                  | 14,1                      | 8x/8x     | S3 Twister             | 16MB DDR SDRAM | 2.270           |
| Evo N160            | Pentium III 1000 | 128MB SDRAM     | 20                  | 14,1                      | 8x/OXI    | ATI Mobility Radeon M6 | 8MB DDR SDRAM  | 2.450           |
| L8400L              | Pentium III 1130 | 384MB SDRAM     | 30                  | 15                        | 8x/OXI    | ATI Mobility Radeon M6 | 16MB DDR SDRAM | 2.480           |
| Satellite S3000-601 | Pentium III 1130 | 256MB SDRAM     | 20                  | 14,1                      | 8x/8x     | nVIDIA GeForce 2 Go    | 16MB DDR SDRAM | 2.321           |
| Satellite S1900-101 | Pentium 4 1600   | 256MB SDRAM     | 30                  | 15                        | 8x/8x     | ATI Mobility Radeon M6 | 16MB DDR SDRAM | 3.040           |
| Ultimate M5400      | Pentium 4 2000   | 512MB SDRAM     | 40                  | 14,1                      | 8x/8x     | ATI Mobility Radeon M6 | 16MB DDR SDRAM | 3.070           |
| Pavillion zt1195    | Pentium 4 1500   | 512MB SDRAM     | 40                  | 15                        | 8x/8x     | S3 Savage 4            | 16MB SDRAM     | 2.735           |
| C840                | Pentium 4 1600   | 512MB DDR SDRAM | 30                  | 15,1                      | 8x/8x     | GeForce 4 440 Go       | 64MB DDR SDRAM | 3.406           |
| Presario 2800T      | Pentium 4 1600   | 256MB DDR SDRAM | 30                  | 15                        | 8x/8x     | ATI Mobile Radeon 7500 | 64MB DDR SDRAM | 3.185           |



# Γνωρίζεις από υπολογιστές; Απόδειξέ το αποκτώντας την πιστοποίηση IC<sup>3</sup>!

## ΑΥΞΗΣΤΕ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Όλες σχεδόν οι σημερινές θέσεις εργασίας όπως και όλα σχεδόν τα προγράμματα κατάρτισης ανέργων απαιτούν να έχουν οι εργαζόμενοι βασικές γνώσεις χειρισμού υπολογιστών και του Internet. Χρησιμοποιώντας το παγκόσμια αναγνωρισμένο πρόγραμμα κατάρτισης και πιστοποίησης του IC<sup>3</sup>, θα βοηθήσετε τους καταρτιζόμενους στο εκπαιδευτικό σας κέντρο να:

- Έχουν ισχυρότερο κίνητρο για να προωθήσουν την καριέρα τους αναζητώντας την πιστοποίηση που αποδεικνύει τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους
- Είναι ανταγωνιστικοί, με την απαραίτητη εμπειρία, κατάρτιση και παραγωγικότητα
- Πιστοποιούνται ως έμπειροι και καλοί γνώστες των υπολογιστών και των εφαρμογών, των λειτουργικών συστημάτων και του Internet

## ΧΤΙΣΤΕ ΤΗΝ ΑΥΤΟΠΕΠΟΙΩΘΕΝΗ ΤΩΝ ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΩΝ

Επενδύοντας στο να προσφέρετε το καλύτερο, διεθνές, παγκόσμιο σύστημα κατάρτισης και πιστοποίησης στους καταρτιζόμενους σας αποδεικνύετε την αξία που αποδίδετε στην εκπαίδευσή τους, ώστε να συμβάλλουν τα μέγιστα σε όποια εταιρεία και αν απορροφηθούν. Ενθαρρύνοντάς τους να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους μέσα από την εκπαίδευση και την πιστοποίηση στους υπολογιστές, επιβεβαιώνετε τη δέσμευσή σας στη δική τους επιτυχία. Σε ελάχιστο χρονικό διάστημα οι καταρτιζόμενοι θα:

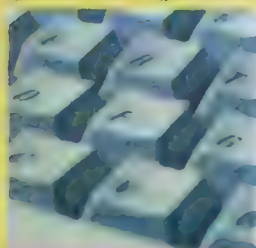
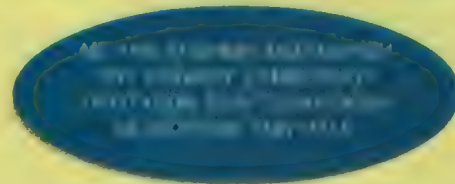
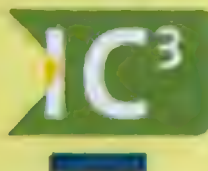
- Αποκτήσουν μια αναγνωρισμένη πιστοποίηση που χτίζει προσωπική αυτοπεποίθηση
- Νοιώσουν ότι ενθαρρύνονται να αναζητήσουν πρόσθετη εκπαίδευση και ανάπτυξη των ικανοτήτων τους
- Έχουν αυτοπεποίθηση όταν θα χρησιμοποιούν υπολογιστές στη δουλειά τους

## ΤΟ IC<sup>3</sup> ΘΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΕΙ

Καταρτίστε και προωθήστε στην απασχόληση ανθρώπους που έχουν ταλέντο και κίνητρο για μάξιμουμ απόδοση στην εργασία τους. Αξιοποιήστε το πλεονέκτημα ενός παγκόσμιου προτύπου πιστοποίησης γνώσεων του Internet και των υπολογιστών και δείτε να απογειώνεται ο βαθμός απορρόφησης στην απασχόληση των ανθρώπων που εσείς καταρτίσατε και πιστοποιήσατε.

## ΠΟΙΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΟ IC<sup>3</sup>;

| IC <sup>3</sup> ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ<br>ΑΡΧΕΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ   | IC <sup>3</sup> ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ<br>ΚΑΤΕΙΔΙΑ   | IC <sup>3</sup> Η ΖΩΗ ΣΤΟ<br>ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ   |
|---|---|--|
| <p><b>ΓΕΝΙΚΑ ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΣΤΩΝ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Αναγνώριση διαφορετικών τύπων υπολογιστών, πώς λειτουργούν οι υπολογιστές (επεξεργαστή πληροφοριών) και πώς ανεξάρτητα υπολογιστές ταξινομούνται με μεγαλύτερα συστήματα</li> <li>Αναγνώριση της λειτουργίας των εξαρτημάτων του υπολογιστή και συνθήκη προβλήματος που συνδέονται με τα μεμονωμένα εξαρτήματα</li> <li>Προσδιορισμός εννοιών που σχετίζονται με την απόδοση του υπολογιστή και πώς αυτή επηρεάζεται από τα διάφορα εξαρτήματα του συστήματος</li> <li>Προσδιορισμός των παραγόντων που υπεισέρχονται στην απόφαση του τρόπου αγοράς ενός υπολογιστή ή της επιλογής υπολογιστή για την εργασία, το σχολείο ή το σπίτι</li> </ul> <p><b>ΕΠΙΣΤΗΜΟΛΟΓΙΑ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Προσδιορισμός του τρόπου λειτουργίας του λογισμικού και πώς το λογισμικό συνεργάζεται με το hardware για την εκτέλεση υπολογιστικών εργασιών</li> <li>Προσδιορισμός διαφορετικών τύπων λογισμικού, εργασίες στις οποίες παίζει ο κάθε τύπος εφαρμογής και</li> <li>Εννοία του λειτουργικού συστήματος και τρόπος λειτουργίας του</li> <li>Ικανότητα χειρισμού και ελέγχου της επιφάνειας εργασίας των Windows, των αρχείων και των δίσκων</li> <li>Ικανότητα εγκατάστασης εφαρμογών και αλλαγής των ρυθμίσεων του συστήματος</li> </ul> | <p><b>ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ, ΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΦΑΡΜΑΚΕΙΟΝ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ικανότητα εκκίνησης και λήξης μιας εφαρμογής στο Windows και χρήση του μενού της βοήθειας</li> <li>Αναγνώριση κοινών στοιχείων στην οθόνη των εφαρμογών των Windows, αλλαγής των ρυθμίσεων των εφαρμογών και διαχείριση αρχείων μέσα από την εφαρμογή</li> <li>Εκτέλεση απλής επεξεργασίας (αποκοπή, αντιγραφή, επικόλληση, γραμμική διαδρομή κτλ) και μορφοποίησης (γραμματοσειρές, περιθώρια, στίλιος κτλ)</li> <li>Ικανότητα μορφοποίησης κειμένου και εγγράφων, περιλαμβανομένης της δυνατότητας χρήσης αυτόματων εργαλείων μορφοποίησης</li> <li>Ικανότητα προσθήκης γραμμάτων και πινάκων σε ένα έγγραφο</li> <li>Δυνατότητα μεταβολής των δεδομένων και της δομής ενός φύλλου</li> <li>Ικανότητα ταξινόμησης δεδομένων και χειρισμός δεδομένων με τη χρήση τύπων και λειτουργιών</li> <li>Μορφοποίηση φύλλου εργασίας</li> <li>Ικανότητα προσθήκης ενόσεων και διαγραμμάτων σε ένα φύλλο εργασίας</li> </ul> | <p><b>ΔΙΕΥΓΑ &amp; ΤΟ ΙΝΤΕΡΝΕΤ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Βασικές έννοιες δικτύων και τα πλεονεκτήματα και οι κίνδυνοι του δικτύου περιβάλλοντος</li> <li>Σχέσεις μεταξύ δικτύων υπολογιστών, άλλων επικοινωνιακών δικτύων (π.χ., τηλεφωνικό δίκτυο) και του Internet</li> <li>Τρόπος λειτουργίας του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου</li> <li>Τρόπος χρήσης μιας εφαρμογής ηλεκτρονικού ταχυδρομείου</li> <li>Σωστή χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και θέματα "ετικέτας"</li> <li>Αναγνώριση άσφαρων τύπων πηγών πληροφοριών στο Internet</li> <li>Ικανότητα χρήσης ενός Web browser</li> <li>Ικανότητα αναζήτησης πληροφοριών στο Internet</li> <li>Προσδιορισμός του τρόπου χρήσης των υπολογιστών σε διαφορετικές περιοχές της εργασίας, του σχολείου και του σπιτιού</li> <li>Οι κίνδυνοι από τη χρήση υπολογιστών και λογισμικού</li> <li>Ασφάλεια &amp; νόμιμη χρήση του Internet</li> </ul> |



**TECHNOPLUS**  
MASTER DISTRIBUTOR  
ΠΡΟΤΕΩΣ 46 & ΝΑΥΑΔΩΝ, Π. ΦΑΛΗΡΟ - 17561  
ΤΗΛ: 01098.37.301 FAX: 01098.51.196

[www.ic3.gr](http://www.ic3.gr)





## ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΩΝ

Συνεχίζουμε να λαμβάνουμε μηνύματα από αναγνώστες που αναρωτιούνται αν είναι δυνατόν να αναβαθμίσουν την παλιά motherboard τους, "φορώντας" της έναν νέο επεξεργαστή. Θα ξεκινήσουμε, λοιπόν, τη στήλη μας αυτό το μήνα αναφερόμενοι στο σημαντικό αυτό θέμα.

Tou Dr PCM  
trouble@pcmaster.gr

**Ε**πειδή δεν θα κερδίζαμε τίποτα εξειδικεύοντας σε αυτό το θέμα, καθώς ο καθένας από εσάς μας ρωτά αν η "motherboard του μπορεί", πρέπει να μιλήσουμε γενικά, απαιτώντας και από εσάς να κάνετε λίγη έρευνα. Θεωρητικά, η motherboard σας μπορεί να δεχτεί οποιονδήποτε νεότερο επεξεργαστή από τη στιγμή που: α) μπορεί να τον τροφοδοτήσει με το κατάλληλο ρεύμα και

β) υποστηρίζει τον ανάλογο χρονισμό του πολλαπλασιαστή. Πώς μπορείτε να ελέγξετε τα παραπάνω; Κατ' αρχάς, βρείτε πληροφορίες για τον επεξεργαστή που σας ενδιαφέρει. Πόσο ρεύμα απαιτεί για τη λειτουργία του και τι τιμή στον πολλαπλασιαστή (multiplier). Επειτα, ανοίξτε το manual της motherboard και δείτε τα υποστηριζόμενα Vols για τον επεξεργαστή. Φυσικά, ελέγξτε και τις τιμές του πολλαπλασιαστή. Το πιο πιθανό είναι ότι στο manual δεν θα αναγράφονται οι κατάλληλες τιμές, λόγω παλαιότητας της motherboard. Πηγαίνετε στη σελίδα της κατασκευάστριας της motherboard σας και κατεβάστε, μαζί με το νεότερο BIOS update, την τελευταία έκδοση του manual της. Βάζοντας το update και διαβάζοντας τις οδηγίες που το συνοδεύουν αλλή και το νέο manual, θα βρείτε αυτά που ψάχνετε. Σε περίπτωση που, φαινομενικά, η motherboard σας δεν υποστηρίζει τις αναγκαίες τιμές, δεν σημαίνει ότι δεν γίνεται τίποτα. Πολλοί μετατροπείς αναλαμβάνουν να ρυθμίσουν τόσο το ρεύμα όσο και τον πολλαπλασιαστή. Αυτό

που έχετε να κάνετε είναι να εντοπίσετε κάποιον καλό μετατροπέα (φτιάχνουν σχεδόν όλες οι εταιρείες κατασκευής motherboards), κατά προτίμηση από την ίδια εταιρεία με αυτήν της motherboard σας, να ελέγξετε τα χαρακτηριστικά του και να τον... ψωνίσετε! Βεβαίως, υπάρχουν και μετατροπείς από τρίτες εταιρείες που κάνουν αυτή τη δουλειά. Σας προτείνουμε την PowerLeap ([www.powerleap.com](http://www.powerleap.com)), η οποία πουλά τα προϊόντα της "πακέτο" με επεξεργαστές. Ακόμα, στη σελίδα της μπορείτε να δείτε τη λίστα συμβατότητας και να μάθετε στα σίγουρα αν η motherboard σας μπορεί να δεχτεί κάποιον νέο επεξεργαστή. Μπορείτε ακόμα και να στείλετε τα στοιχεία της motherboard σας για να σας πληροφορήσουν ποιες είναι οι περιπτώσεις αναβάθμισης της. Και μια και το έφερε η κουβέντα, ρίξτε μια ματιά στο "Utility του μήνα".

**Πολλοί μετατροπείς αναλαμβάνουν να ρυθμίσουν τόσο το ρεύμα όσο και τον πολλαπλασιαστή.**





## ΣΥΝΕΧΕΙΑ

### THE BLUE SCREEN OF DEATH



Αγαπητό "PC Master",

Τον τελευταίο καιρό (6-7 μήνες) αντιμετωπίζω πολύ σημαντικό πρόβλημα όσον αφορά σε αυτό το καταραμένο, αναθεματισμένο, #%@"&\$% blue screen των Windows 98. Τις περισσότερες φορές, λοιπόν, που πάω να "τρέξω" μια εφαρμογή (πρόγραμμα) ή κυρίως ένα παιχνίδι, στο 80% των περιπτώσεων θα εμφανιστεί. Για τα παιχνίδια έχω βρει μια προσωρινή λύση (μόνο λύση δεν είναι, αλλά τέλος πάντων): Μόλις ξεκινήσω τον υπολογιστή μου, "τρέχω" αμέσως το Quake3, το μόνο παιχνίδι που δεν μου βγάζει blue screen, και μετά κάνω απόπειρα τα τρέξω οτιδήποτε άλλο. Μερικές φορές πιάνει, μερικές πάλι όχι. Πραγματικά έχω κάνει ό,τι περνάει απ' το χέρι μου για να αντιμετωπίσω το πρόβλημα

(επανεγκατάσταση των Windows 98, ανανέωση των drivers της κάρτας γραφικών κ.λπ.), αλλά ακόμα τίποτα. Το σύστημα που διαθέτω είναι ένας Pentium 3 στα 550MHz, με 128MB SDRAM RAM, μία Creative GeForce 2 MX 200 32MB (SDRAM) κάρτα γραφικών και έναν 6,4GB σκληρό. Απ' ό,τι καταλαβαίνετε είμαι σε απόγνωση (μέχρι και format σκέφτομαι να κάνω)...

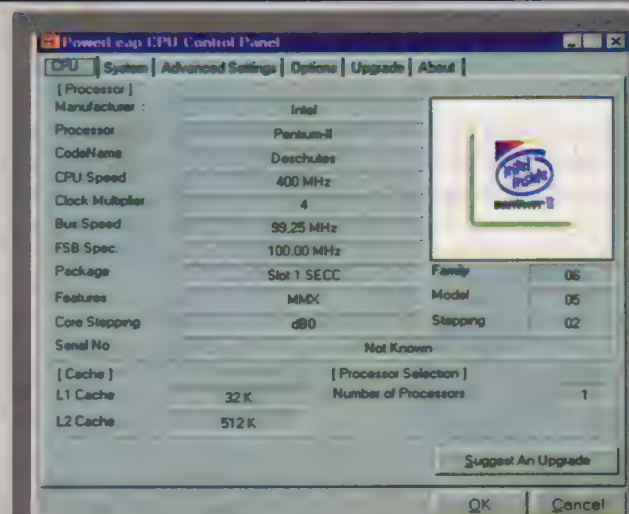


Χμ! Δεν θα ήθελα να κινδυνολογήσω χωρίς λόγο. Βέβαια, το πρόβλημα είναι καθαρά της κάρτας γραφικών και έχω να σου προτείνω τα εξής: Αν η motherboard σου είναι βασισμένη σε κάποιο chipset της VIA, μπορεί το πρόβλημα να λυθεί με την απλή εγκατάσταση drivers που θα βρεις γι' αυτό στο site της. Όσον αφορά στην κάρτα, χωρίς να μου έχεις δώσει όλες τις πληροφορίες που θα



ήθελα, υποπτεύομαι ότι έχεις αλλάξει την παλιά κάρτα γραφικών σου με την GeForce 2 MX, αλλά χωρίς να έχει γίνει πριν καλή απεγκατάσταση όλων των καταχωρίσεων της παλιάς. Είναι πολύ λογικό, λοιπόν, να υπάρχουν λάθη κατά τη λειτουργία της, ειδικά στα Windows 98. Αν όντως έχει συμβεί κάτι τέτοιο, τότε σίγουρα χρειάζεσαι format και εγκατάσταση των Windows σε καθαρό σκληρό, χωρίς να κρατηθούν πληροφορίες από την παλιά registry. Μην ξεχάσεις να κατεβά-

### Utility του μήνα: PowerLeap v5.1



Το προγραμματάκι αυτό μπορείτε να το κατεβάσετε από τη σελίδα της PowerLeap. Οι λειτουργίες του είναι λίγες, αλλά σημαντικές για όσους ενδιαφέρονται να αναβαθμίσουν φθηνά το σύστημά τους! Κατ' αρχάς, αναγνωρίζει τα βασικά χαρακτηριστικά του συστήματος (επεξεργαστή, ταχύτητα, χρονισμό, μοντέλο motherboard, κατασκευαστή, BIOS κ.λπ.), κάτι που μπορεί να χρησιμεύσει σε όσους δεν γνωρίζουν το μοντέλο της motherboard τους ή τα χαρακτηριστικά της. Από εκεί και πέρα, μπορείτε να αποστείλετε την "ταυτότητα" του συστήματός σας στην PowerLeap, η οποία μπορεί να σας πληροφορήσει για τις πιθανότητες αναβάθμισής του.

PowerLeap v5.1

URL: <http://www.powerleap.com/Products/ccp.htm>  
Μέγεθος: 1,32MB





## ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

**?** Είμαι κάτοχος ενός gamepad "Side Winder Freestyle Pro" της Microsoft και μόλις πρόσφατα απέκτησα ένα καινούριο PC με λειτουργικό Windows 2000 Professional. Στο παλιό PC μου χρησιμοποιούσα Win 95 και δεν είχα πρόβλημα, αλλά στο CD του gamepad, όπως και στο official site της Microsoft, δεν έχει drivers για Win 2000. Μήπως θα μπορούσατε να με βοηθήσετε;

**!** Τα Windows 2000 περιλαμβάνουν drivers για το gamepad σου. Το CD που έρχεται μαζί με το gamepad περιλαμβάνει drivers και software μόνο για Windows 95 και 98. Μπορείς, λοιπόν, να χρησιμοποιήσεις το gamepad στα Windows 2000, ωστόσο, δεν θα μπορέσεις να δημιουργήσεις profiles. Αν συνδέεις το SideWinder Freestyle Pro στη θύρα USB, τότε τα Windows 2000 θα πρέπει να αναγνωρίσουν αυτόματα τη συσκευή σου. Αν, όμως, το συνδέεις στην gameport, τότε θα πρέπει να ακολουθήσεις ορισμένα απλά βήματα για την αναγνώρισή του:

Από το Control Panel άνοιξε το Game Controllers. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, από το "General" tab, πάτησε το button "Add". Θα εμφανιστεί ένας κατάλογος με τους Game Controllers που υποστηρίζονται. Διάλεξε το "Microsoft Sidewinder (Auto Detect)", πάτησε OK και... καλό gaming!



σεις πρώτα όλες τις τελευταίες εκδόσεις drivers, τόσο για την κάρτα σου όσο και για τη motherboard σου. Ειδικά σε έναν νευραλγικό λειτουργικό τομέα, όπως τα γραφικά, το "καθαρό" σύστημα είναι μείζονος σημασίας.

## ΕΝΑΣ CELERON... ΣΤΟ ΡΑΦΙ!

**?** Αγαπητό "PC Master", Έχω motherboard ABIT BH6 (και έχω βάλει και το BIOS update, το οποίο της έδωσε δυνατότητες για ρύθμιση μέχρι 1,3 Volt και multiplier 12x), CPU Celeron 400MHz PGA370 (σε adaptor μετατροπής από Slot1 σε PGA370). Αγόρασα CPU Celeron 1,2GHz Tualatin, τον οποίο, όμως, δεν αναγνωρίζει η motherboard, διότι είναι διαφορετικού τύπου socket (είναι τύπου FC-PGA2

370). Ενώ, λοιπόν, τα Pins των επεξεργαστών είναι ίδια (370), αλλάζει η διάταξή τους, με αποτέλεσμα να μη δουλεύει σε socket PGA370. Εάν, όμως, υπάρχει adaptor που μετατρέπει το PGA370 σε FC-PGA2 370, τότε λογικά θα δουλέψει.

Ο μόνος adaptor που έχω βρει μέσω Internet και κάνει αυτή τη δουλειά είναι ο PowerLeap NEO S-370. Δεν γνωρίζω, όμως, κατά πόσο θα δουλεύει στη δική μου περίπτωση. Επειδή, όμως, με αυτόν τον τρόπο θα έχω 2 adaptors (PGA370 slot1, FC-PGA2 370 PGA370), εάν γνωρίζετε adaptor που κάνει κατευθείαν τη μετατροπή (από Slot1 σε FC-PGA2 370), ενημερώστε με!

Επίσης, το ίδιο κάνει και ο adaptor PowerLeap PL-iP3/T, μόνο που η εταιρεία πουλάει το προϊόν μαζί με τον επεξεργαστή και ο adaptor αυτός αναλαμβάνει και τη μετατροπή ρεύματος, ακόμη και αν η motherboard δεν παρέχει το κατάλληλο ρεύμα στον επεξεργαστή (στην περίπτωση του Celeron 1,2GHz Tualatin 1.475V). Η δική μου motherboard, όμως, παρέχει το κατάλληλο ρεύμα (μετά το BIOS update), οπότε σας ρωτώ ποια λύση είναι κατάλληλη, τι γνωρίζετε εσείς για το θέμα αυτό και ποιες οι συμβουλές σας. Σας παρακαλώ να με βοηθήσετε, γιατί έχω έναν Celeron 1,2GHz στο ράφι.



Αγαπητέ φίλε,  
Αφού η motherboard σου υποστηρίζει τόσο την τροφοδοσία όσο και το χρονισμό του



Tualatin, οποιονδήποτε μετατροπέα και να χρησιμοποιήσεις, θα δουλέψει. Τέτοιους μετατροπείς φτιάχνουν όλες οι γνωστές εταιρείες κατασκευής motherboards (MSI, Abit, Asus, Gigabyte κ.ά.), οι οποίες είναι εξαιρετικής κατασκευής. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι μια βόλτα στα μαγαζιά της Στουρνάρη για να βρεις κάποιον, αν και δεν ξέρω σε τι ποικιλία υπάρχουν. Η πιο σίγουρη λύση είναι να παραγγείλεις κάποιον από το Internet.

## JEDI OUTCAST: NOT WORKING IS THE VOODOO, PLAY I MUST!



Αγαπητό "PC Master",  
Συγχαρητήρια για τη δουλειά σας!

Αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα με τη Voodoo 2 12MB που έχω εγκατεστημένη στο σύστημά μου και συγκεκριμένα με το παιχνίδι Jedi Outcast, το οποίο εμφανίζει μήνυμα λάθους, σχετικό με το OpenGL. Εμφαξα και βρήκα πως το παιχνίδι υποστηρίζει την κάρτα μου, απαιτεί, όμως, OpenGL1.1 για να τρέξει (εγώ έχω εγκατεστημένο το OpenGL 1.0). Εφόσον η 3dfx έχει κλείσει, πού μπορώ να βρω νέους drivers για την κάρτα μου;

Γιώργος  
tipsi@otenet.gr



Αγαπητέ Γιώργο,  
Μπορείς να βρεις όλους τους επίσημους drivers της κάρτας σου, αλλά και πολλούς ανεπίσημους (οι οποίοι έχουν δημιουργηθεί από ανεξάρτητους προγραμματιστές) και tweaks στη διεύθυνση [www.voodoofiles.com](http://www.voodoofiles.com).

## ΕΝΑ... ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΚΟΛΛΗΜΑ!



Αγαπητό "PC Master",  
Έχω πάρει αυτές τις μέρες ένα καινούριο PC, P4 με motherboard Soyo Dragon Ultra και κάρτα γραφικών Creative GeForce4 Ti 4600. Κοίτα

## Quiz

Πόσα εκατομμύρια τρανζίστορ αποτελούσαν τη "μηχανή" του πρώτου επεξεργαστή Pentium;  
2,4  
3,1  
6,7

> Λύση προηγούμενου κουίζ:  
Ο πρόγονος των PISC είναι ο 6502 της Motorola.



πού υπάρχει το πρόβλημα: Μόλις μπαίνω στην αρχή στο BIOS και χωρίς να έχω κάνει ρυθμίσεις, όταν κάνω save & exit βγαίνει κολλημένη οθόνη και μόνο με reset ξαναρχίζει. Πήρα μια άλλη κάρτα, AGP κι αυτή, και τις άλλαξα. Ε, λοιπόν, αυτή δεν είχε κανένα πρόβλημα. Σκέφτηκα μήπως υπάρχει κάποια ρύθμιση από το BIOS που θα πρέπει να αλλάξω για να τρέξει το PC με την Creative. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί κολλάει. Πρόβλημα σύνδεσης δεν υπάρχει.

Σε παρακαλώ, το ξέρω ότι θα 'χεις δεκάδες τέτοια e-mails, αν σου είναι εύκολο όμως πες μου τι να κάνω.

Ευχαριστώ που με διάβασες,  
Τάσος



Φίλε Τάσο,  
Κατ' αρχάς,

δεν μου γράφεις αν η άλλη κάρτα που δοκίμασες είναι και αυτή GeForce 4 (όχι Creative αλλά κάποια άλλη) ή όχι. Λίγα πράγματα μπορεί να συμβαίνουν. Το πιο απλό είναι να έτυχε η Creative σου να είναι ελαττωματική. Αν δεν συμβαίνει αυτό και καμιά κάρτα GeForce 4 δεν λειτουργεί στο σύστημά σου, ενώ όλες οι άλλες παλιότερες κάρτες λειτουργούν, τα πράγματα έχουν ως εξής: Είτε χρειάζεσαι κάποιο BIOS update για τη motherboard σου, το οποίο θα βρεις στη σελίδα της Soyo στο Internet, είτε χρειάζεσαι... ισχυρότερο τροφοδοτικό! Οι κάρτες GeForce 4 απαιτούν μεγάλη ισχύ από το σύστημα, οπότε έλεγξε αν το τροφοδοτικό σου βγάζει από 300Watt και άνω. Δεν είναι απίθανο το τροφοδοτικό να είναι χαμηλής ισχύος, ώστε να μην καταφέρνει να τροφοδοτήσει τον επεξεργαστή (έτσι κι αλλιώς απαιτεί έξτρα τροφοδοσία, αντίθετα με άλλους της AMD αλλά και της ίδιας της Intel) και την κάρτα γραφικών. Όσον αφορά στα BIOS settings,

όχι, δεν υπάρχει κάποια ειδική ρύθμιση για κάρτες της Creative -).

## ΠΕΤΑΕΙ, ΠΕΤΑΕΙ Η... ΤΑΙΝΙΑ!



Αγαπητό "PC Master",  
Πρώτα απ' όλα συγχαρητήρια για το περιοδικό σας. Είμαι αναγνώστης σας εδώ και ενάμιση χρόνο και θα ήθελα τη βοήθειά σας σε θέματα hardware. Το πρόβλημα που έχω είναι με το DVD του καινούριου υπολογιστή που έχω εδώ κι έναν χρόνο. Λοιπόν, το πρόβλημα εμφανίστηκε πριν από λίγες μέρες, όταν όχι για πρώτη φορά έβαλα μία ταινία DVD. Το DVD τη διάβασε για μερικά δευτερόλεπτα και μετά την πέταξε έξω! Η ίδια ταινία έχει δοκιμαστεί σε άλλο DVD και έπαιζε κανονικά!

Το πρόβλημα παρουσιάστηκε και με ένα παιχνίδι, που στα μισά του install το πέταξε έξω. Το ίδιο παιχνίδι έκανε full install αφού έκλεισα τον υπολογιστή για μισή ώρα! Δεν ξέρω τι να κάνω.

### HELP ME!

Με εκτίμηση,

Γιώργος

giorgos\_lamiotis@hotmail.com



Αγαπητέ Γιώργο,  
Πολύ φοβάμαι πως το DVD σου βρίσκεται στα... τελευταία του! Η πεισματική άρνηση ανάγνωσης CDs και DVDs, ειδικά όταν φτάνει στο σημείο να "πετάει" τα δισκάκια έξω, δεν είναι παρά ανικανότητα της laser κεφαλής να διαβάσει τα περιεχόμενα. Ειδικά αν το DVD σου δεν είναι κάποιας σπουδαίας μάρκας, ο ένας χρόνος ζωής είναι ένα απόλυτα φυσιολογικό διάστημα. Από την άλλη μεριά, το πρόβλημα μπορεί να οφείλεται απλώς σε βρώμικη κεφαλή. Αν θέλεις, λοιπόν, μπορείς να δοκιμάσεις κάποιο από τα δισκάκια (CDs) καθαρισμού που κυκλοφορούν στο εμπόριο και



να ακολουθήσεις τις οδηγίες ώστε να καθαρίσεις την κεφαλή laser. Θα προσευχηθώ στον St. Patrick να είναι αυτό το πρόβλημα, ώστε να μη χρειαστεί να αγοράσεις καινούριο DVD...

## ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ vs ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ



Αγαπητό "PC Master",  
Κατ' αρχάς, πολλή μπράβο στη στήλη που όσο πάει και βοηθώνεται. Δυστυχώς, τώρα που ήρθε το καλοκαίρι και σκόπευα να αναβλώσω πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή, εμφανίστηκε ένα μεγάλο πρόβλημα: Οποτε παίζω κάποιο παιχνίδι, το PC κολλάει. Κατόπιν μελετών, ανακάλυψα ότι ο επεξεργαστής (Celeron 700MHz) θερμαίνεται πολύ. Ποια είναι η φυσιολογική θερμοκρασία του σε μια τέτοια εποχή, γιατί ο δικός μου φτάνει και τους 65 βαθμούς! Μπορεί η υπερθέρμανση να προκαλεί τα κολλήματα; Επίσης, παρατήρησα ότι μεταξύ CPU και cooler δεν υπάρχει θερμοαγωγιμη πάστα. Εκεί καμιά επίπτωση στη θερμοκρασία του επεξεργαστή;

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,  
Σεραφεΐμ



Φίλε Σεραφεΐμ,  
Αν το cooler σου δεν κάνει καλή επαφή με τη CPU (κάτι σχεδόν σίγουρο, αν δεν



Για τα "Ασπρόμαυρα DVDs" του τεύχους 153 δοκίμασε το S3tweak (ver 1.16), το καλύτερο "πειραχτήρι" για τις κάρτες με πυρήνα Savage της S3.

Αλέξανδρος Δ.





## ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

**?** Ξεκινώντας, θα ήθελα να σας δώσω συγχαρητήρια για την υπέροχη δουλειά που κάνετε! Στην ερώτησή μου τώρα, που ίσως να σας φανεί και ψυλοαστεία... Έχω έναν AMD Athlon, με motherboard ECS K7S5A και θέλω να προσθέσω μνήμη RAM. Ομως, δεν γνωρίζω ποιον τύπο RAM να ζητήσω! (SDRAM, DDR DIMM, RDRAM). Ποτέ δεν μπόρεσα να τις καταλάβω!!! Είδα στο SiSoft Sandra στο Supported Memory Types ότι υποστηρίζει STD, FPM, EDO, Parity, ECC, DIMM. Ποια να προτιμήσω; Ευχαριστώ προκαταβολικά!

**!** Η motherboard σου δεν μπορεί να δεχτεί όλα τα υπάρχοντα είδη μνήμης. Μη σε μπερδεύουν οι αρχιτεκτονικές και τεχνολογίες που αναγράφεται ότι υποστηρίζονται από το memory controller στο SiSoft Sandra. Αυτό που πρέπει να ψάξεις να βρεις στο manual σου είναι το σημείο όπου γράφει τι τύπους μνήμης δέχεται η motherboard σου. Και για να σε γλιτώσω και από αυτό, σου λέω πως δέχεται DIMMάκια DDR SDRAM. Από εκεί και πέρα, μπορείς να επιλέξεις μόνο την ταχύτητά της, που μπορεί να είναι στα 266 ή στα 333MHz.

υπάρχει η αλαιοφή ανάμεσά τους), λογικό είναι ο επεξεργαστής να υπερθερμαίνεται! Και όντως, η

θερμοκρασία του επεξεργαστή σου είναι πολύ υψηλή. Δεν υπάρχει αμφιβολία πως αυτό οδηγεί σε κολλήματα το σύστημά σου.

Αυτό που έχεις να κάνεις είναι να αγοράσεις αλαιοφή, με την οποία θα επαλείψεις τον πυρήνα του επεξεργαστή, ώστε να κάνει επαφή με την ψύκτρα. Επίσης, ίσως να ήθελες να μελετήσεις και την αγορά κάποιου cooler με χάλκινη ψύκτρα, τα οποία αποδεδειγμένα κρατούν τους επεξεργαστές σε καλή λειτουργική θερμοκρασία.

Φρόντισε, αν αποφασίσεις να αγοράσεις νέο cooler, να δώσεις κάτι παραπάνω, αντί να πάρεις το φθηνότερο που θα βρεις. Επίσης, τσέκαρε ότι αυτό που θα πάρεις κάνει για τον επεξεργαστή σου (αναγράφεται στη συσκευασία), γιατί πολλά έχουν ακούσει τ' αυτιά μας!

## ΜΑΥΡΗ ΕΙΝΑΙ Η... ΜΕΡΑ ΣΤΟ PC



Αγαπητό "PC Master",  
Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Έχω έναν PIII 450MHz με 128MB SDRAM, 6,8GB HDD και τον έχω 4 χρόνια. Αντιμετωπίζω δύο μικροπροβλήματα, στα οποία ελπίζω πως θα βοηθήσεις. 1) Πολλές φορές, όταν τρέχω ένα παιχνίδι ή όταν έχω ανοίξει πολλά παράθυρα, η οθόνη μαυρίζει και ο H/Y νεκρώνεται, παρόλο που είναι ανοικτός, με αποτέλεσμα να πρέπει να κάνω reset. 2) Οποτε κάνω reset, το πληκτρολόγιο δεν ανταποκρίνεται και πρέπει να κάνω εκ νέου reset για να ξεμπλοκάρει. Τέλος, θα ήθελα να ρωτήσω αν κυκλοφορούν ακόμα κάρτες γραφικών σε PCI και πού μπορώ να βρω.

Κώστας  
abathii@hotmail.com

## ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΜΙΑΣ ΕΠΟΧΗΣ



Ονομάζομαι Πέτρος και θα ήθελα να σας ρωτήσω για ένα πρόβλημα/απορία μου σχετικά με την nVIDIA Riva TNT2 Ultra και το Spider-man: The Movie. Το παιχνίδι δεν παίζει με τίποτα και με πληροφορεί πως απαιτεί 3D κάρτα για να τρέξει, ενώ ξέρω πως η κάρτα μου υποστηρίζει 3D. Τι πρέπει να κάνω; Να αγοράσω άλλη κάρτα (όχι, σας παρακαλώ, μη μου το πείτε αυτό!) ή μήπως υπάρχει κάποιος driver που διορθώνει τα πράγματα; Μπορώ να τον βρω στο Internet και αν ναι, πού;

Πέτρος



Με αφορμή το γράμμα του φίλου μας, Πέτρου, θυμήθηκα ένα περιστατικό. Ένας αναγνώστης μου τηλεφώνησε προσπαθώντας απεγνωσμένα να μάθει γιατί δεν τρέχει το Spider-man: The Movie, αλλά του βγάζει μήνυμα πως το παιχνίδι απαιτεί κάρτα γραφικών με T&L για να τρέξει. Εξήγησα ευγενικά στον αναγνώστη πως το παιχνίδι απαιτεί κάρτες τελευταίας τεχνολογίας με επι-

τάχυνση Transform & Lighting, που υπάρχει μόνο στις Radeon της ATI, στις GeForce (όλες) της nVIDIA και στην Parhelia της Matrox. Ο αναγνώστης, φυσικά, επέμενε πως το παιχνίδι πρέπει να του τρέξει, επειδή έχει Pentium 4! Τόνισα πως μιλούσα για την κάρτα γραφικών, αλλά ο ίδιος, προφανώς εκνευρισμένος, επέμενε και μου επαναλάμβανε ξανά και ξανά: "Ναι, αλλά εγώ έχω Pentium 4".

Δύο θέματα θα θίξουμε με αφορμή την απορία του Πέτρου. Το πρώτο είναι οι υπολογιστές που αγοράζετε. Είναι τακτική πολλών καταστημάτων να πουλάνε "μούρη" στα συστήματά τους, εξοπλίζοντάς τα με νεότερους και πανίσχυρους επεξεργαστές, ενώ τα υποσυστήματα γραφικών και ήχου είναι κάτω του μετρίου. Οι άπειροι χρήστες "θαμπώνονται" από το βαρύ όνομα του επεξεργαστή και των MHz του και δεν δίνουν σημασία στα υπόλοιπα. Αν κάποιος, λοιπόν, σας πουλήσει σε ενδιαφέρουσα τιμή έναν Pentium 4 στα 2GHz, με κάρτα γραφικών TNT2 M64, να ξέρετε ότι σε απόδοση, τουλάχιστον στα παιχνίδια, θα είναι πιο αργός από ένα πάμφθινο σύστημα Celeron στο 1GHz, με μια κάρτα γραφικών GeForce 2.

Το δεύτερο θέμα είναι οι απαιτήσεις των games από εδώ και πέρα. Φαίνεται πως οι εταιρείες δημιουργίας games ενστερνίζονται τις νέες τεχνολογίες που εμφανίζονται στις κάρτες γραφικών. Πριν από μερικά







Φίλε Κώστα,

Κατ' αρχάς, δεν μας πληροφορείς για την κάρτα γραφικών σου, κάτι που μπορεί να είναι χρήσιμο. Το πρόβλημά σου μαρτυρά ανεπάρκεια στη μνήμη και ίσως στη Video RAM, τη μνήμη δηλαδή της κάρτας γραφικών. Αν μας είχες πει ποια κάρτα γραφικών έχεις, θα ήταν ευκολότερο να δώσουμε κάποια λύση. Πάντως, υπάρχει περίπτωση να συμβαίνει και κάποια λανθασμένη λειτουργία στο σύστημα, η οποία "γεμίζει" τη μνήμη. Ο πιο εύκολος τρόπος να το ξεφορτωθείς, θα ήταν να κάνεις ένα "πέρασμα" των Windows από πάνω... Όσον αφορά στις κάρτες PCI, η καλύτερη επιλογή θα ήταν μία Voodoo 4 ή 5, οι οποίες κυκλοφόρησαν και στη χώρα μας σε τέτοια μορφή. Βεβαίως, είναι σπάνιες, αλλιώς ίσως θα μπορούσες να βρεις κάποια ξεχασμένη στα μαγαζιά ή στην αγορά των μεταχειρισμένων.

## OVER THE LIMITS



Αγαπητό "PC Master",

Στο τεύχος 151, στην εισαγωγή της στήλης "Troubleshooter", γράψατε για το **overclocking** και ότι **"δεν είναι λίγοι αυτοί που υπερχρονίζουν και την κάρτα γραφικών τους (επεξεργαστή και μνήμη έχει και αυτή), κάτι εξίσου εύκολο, που γίνεται μέσω software"**. Μου λέτε πού μπορώ να βρω αυτό το software και αν μπορώ να **"πιάσω"** την κάρτα γραφικών μου. Έχω μία **SiS 300/305**. Επίσης, όταν συμπιέζω μία ταινία, ποια είναι η καλύτερη συμπίεση για τον ήχο;



Αγαπητέ φίλε,

Ενα πρόγραμμα που επιτρέπει τις ρυθμίσεις ταχύτητας καρτών γραφικών είναι το Tweak All, το οποίο μπορείς να κατεβάσεις από την Tucows ή τη [downloads.com](http://downloads.com). Αυτό επιτρέπει γενικά το πείραγμα πολλών λειτουργιών του συστήματος. Πολλές εταιρείες παρέχουν οι ίδιες το απαραίτητο software για τον υπερχρονισμό των καρτών τους, οπότε έλεγξε αν η SiS περιλαμβάνει κάτι τέτοιο στο πακέτο της κάρτας σου (στους drivers ή σε κάποιο manager πρόγραμμα).

Πάντως, κακά τα ψέματα, η κάρτα σου δεν είναι φτιαγμένη για επιδόσεις, οπότε μην περιμένεις να δεις βελτίωση με τον υπερχρονισμό.

Ενα πρόγραμμα που επιτρέπει τις ρυθμίσεις ταχύτητας καρτών γραφικών είναι το Tweak All.

χρόνια οι δυνατότητες T&L της GeForce έκαναν τον κόσμο να αναρωτιέται αν και πότε θα αρχίσουν τα παιχνίδια να έχουν τέτοιες απαιτήσεις. Τώρα πλέον μπορούμε να μιλάμε με σιγουριά για το γεγονός αυτό. Ηδη παιχνίδια όπως το Doom 3, το Unreal 2 και άλλα πολλά κάνουν ευρεία χρήση τεχνολογιών όπως αυτή. Δυστυχώς, για τους κατόχους παλαιότερων καρτών, εκτός από τη σαφή χαμηλή απόδοση στα μελλοντικά παιχνίδια, ενδέχεται να μην μπορούν να τα τρέξουν καθόλου, ότι επεξεργαστή και να έχουν. Και ειδικά από τη στιγμή της ύπαρξης του Xbox, το οποίο διαθέτει T&L, είναι σχεδόν βέβαιο ότι πολλή εταιρείες θα μεταφέρουν απλώς τα παιχνίδια τους από το PC στο Xbox και το αντίθετο και δεν νομίζω ότι θα θέλουν να ξαναγράψουν τον κώδικα, πετσοκόβοντας ένα σωρό στοιχεία, εφέ και γραφικά για να τα κάνουν συμβατά με παλιότερα συστήματα. Κάτι τέτοιο, εκτός από ασύμφορο, είναι και υπερβολικά χρονοβόρο.

Βεβαίως, κανένα πρόβλημα δεν μένει άλυτο! Χάρη στην πληροφορία του φίλου μας Αλέξανδρου, ανακαλύψαμε το πρόγραμμα 3D-Analyze, το οποίο θα δώσει πνοή στις παλιές 3D κάρτες σας! Τρέχοντάς το, μπορείτε πρακτικά να επέμβετε στο OpenGL και το DirectX, απενεργοποιώντας ή "εξομοιώνοντας" hardware λειτουργίες που η κάρτα σας μπορεί να μη διαθέτει! Έτσι, μπορείτε να εξομοιώσετε το T&L ώστε να μπορείτε να



τρέξετε παιχνίδια που το απαιτούν (όπως το Spider-Man), αλλιώς και να "πειράξετε" τις λοιπές λειτουργίες, ώστε να φέρετε την απόδοση του παιχνιδιού στα μέτρα των επιδόσεων του συστήματός σας! Βεβαίως κάθε εξομολόωση θα έχει αντίκτυπο στην απόδοση και κάθε απενεργοποίηση στην ποιότητα των γραφικών, αλλιώς μην τα θέλετε όλα! Το πρόγραμμα είναι μόλις 304KB και θα το βρείτε στην <http://www.tommti-systems.de/main-Dateien/files.html>.

Χάρης Κλάδης





## ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

**?** Κατ' αρχάς, συγχαρητήρια για το περιοδικό μας και εις ανώτερα!!! Εχω την εξής ερώτηση: Γίνεται να μετατρέψω τα wma που έχω σε mp3 και αν ναι, με ποιο πρόγραμμα (freeware εννοείται);

**!** Με το WinAMP! Πας στο Preferences/Plug-Ins/Output, επιλέγεις το Disk Writer plug-in, κάνεις configure και επιλέγεις τον encoder της αρεσκείας σου. Αν έχεις εγκατεστημένο κάποιο αξιόλογο MP3 encoder, τότε μπορείς να επιλέξεις να χρησιμοποιήσεις αυτόν, αλλιώς θα πρέπει να μετατρέψεις το αρχείο πρώτα σε .wav και έπειτα σε MP3...

## ΜΟΝΟ 60Hz;

**Αγαπητό "PC Master",**  
**Μπαίνω κατευθείαν στο ψητό:** Εχω έναν Athlon 1.100MHz με Geforce 2 Ti 64MB, 512MB μνήμη συστήματος και monitor Sony CPD 230. Το πρόβλημά μου σχετίζεται με την ανάλυση που δουλεύω, στα 1.024x768x16 με ρυθμό ανανέωσης στα 100Hz. Πολλές φορές το σύστημα ξεκινά με το ρυθμό στα 60Hz, κάτι που συμβαίνει συχνά και στα παιχνίδια. Εχω βρει μια μικρή λύση και χρησιμοποιώ το πρόγραμμα MultiRes, αλλάζοντας

διά χειρός το ρυθμό ανανέωσης. Μήπως μπορείς να μου πεις τι να κάνω για να ξεφορτωθώ το ενοχλητικό αυτό πρόβλημα;

**Νίκος Κατσιδής**



Φίλε Νίκο,

Το πρόβλημα εντοπίζεται στους drivers της nVIDIA. Πολύς κόσμος χρησιμοποιεί το πρόγραμμα που χρησιμοποιείς και εσύ, για να δώσει προσωρινή λύση. Κατά τ' άλλα, το μόνο που μπορούμε να περιμένουμε, είναι μία διορθωτική κίνηση της nVIDIA στους νέους drivers της, οι οποίοι αναμένονται από στιγμή σε στιγμή.

## ΘΕΛΩ FRAMES!



Θα ήθελα να μου πείτε πώς δημοσιεύω ιστοσελίδα με το Frontpage 98, ιδιαιτέρα αν έχει frames. Εχω σελίδα στη διεύθυνση <http://users.panafonet.gr/spymak>, αλλά πώς θα βάλω frames;

**spymak@panafonet.gr**



Για να χρησιμοποιήσεις frames, θα πρέπει η κεντρική σελίδα σου (π.χ. index.

htm) να περιλαμβάνει μόνο τον κατάλληλο κώδικα για τον ορισμό των frames (είναι η λεγόμενη frame page). Για παράδειγμα, ο προαναφερόμενος κώδικας δημιουργεί δύο frames, το ένα διπλά από το άλλο, από τα οποία το αριστερό έχει πλάτος 120 pixels, ενώ το δεξί καταλαμβάνει το υπόλοιπο διαθέσιμο πλάτος:

```
<html>
<head>
<title>Τίτλος</title>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>
<frameset cols="120,*"
frameborder="NO" border="0"
framespacing="0">
<frame name="Left" scrolling="NO"
noresize src="leftframe.htm">
<frame name="Right"
src="rightframe.htm">
</frameset>
<noframes>
<body>
</body>
</noframes>
</html>
```

Όπως βλέπεις, μέσα στο frameset υπάρχουν δύο frames: το Left, που καλεί το αρχείο leftframe.htm (εξεί θα βάλεις το menu που θέλεις να εμφανίζεται στο αριστερό μέρος της οθόνης), και το Right που καλεί το αρχείο rightframe.htm. Τώρα χρειάζεται προσοχή στα links που θα βάζεις στο site, διότι, εκτός από τη διεύθυνση και την περιγραφή, θα πρέπει να προσδιορίζεις και το frame μέσα στο οποίο θα πρέπει να ανοίξει η σελίδα. Για παράδειγμα, το link που έχεις στο site σου:

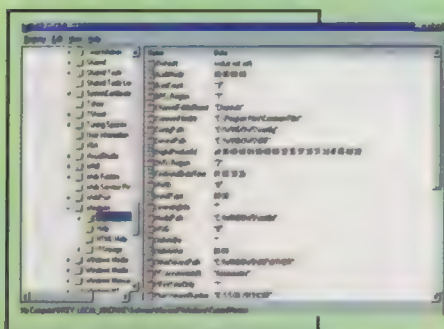
```
<a
href="onomata.htm"><strong>ONOMATA</strong></a>
```

```
θα πρέπει να γίνει:
<a href="onomata.htm"
target="Right"><strong>ONOMATA</strong></a>
```

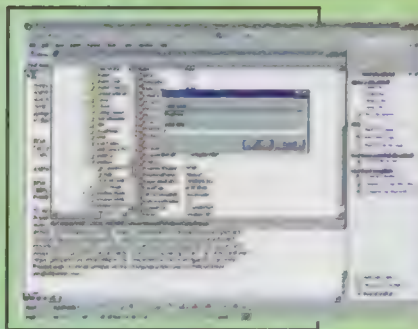
ώστε να προσδιορίσεις ότι το onomata.htm θέλεις να εμφανιστεί στο δεξί frame.

## ΒΗΜΑ - ΒΗΜΑ Ανώνυμο Windows Update

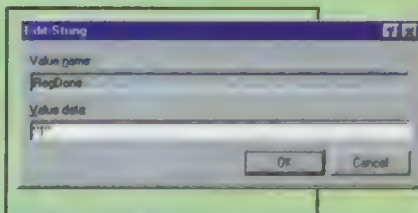
Θέλετε να κάνετε update στα Windows χωρίς να προσφέρετε στη Microsoft όλα τα στοιχεία σας; Κανένα πρόβλημα!



**1** Πηγαίνετε στο Start, πατήστε Run και γράψτε regedit. Πηγαίνετε HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion.



**2** Στο δεξί παράθυρο του interface βρείτε το RegDone. Κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε Modify.



**3** Γράψτε "1" στο dialog box, πατήστε OK, κλείστε το Registry Editor και επανεκκινήστε. Τρέξτε το Windows Update από το CD και voilà!



Μια επική ιστορία αγάπης, θανάτου και μαγείας

# Η Μπαλάντα του Πανδοχέα

Από το λογοτέχνη του  
φανταστικού

Peter S. Beagle

“Ήρθαν απ’ τη στροφή του δρόμου, πέρα από το ρυάκι που κανείς δεν πίνει το νερό του. Τρεις γυναίκες ήταν, τρεις καβαλάρισσες που πήγαιναν κοντά κοντά. Μια μαύρη, μια καστανή και μια τόσο ανοιχτόχρωμη που η λέξη λευκή θα έχανε τη σημασία της...” Με αυτά τα λόγια περιγράφει το παιδί του στάβλου τη μοιραία άφιξη των τριών γυναικών στο πανδοχείο του αφεντικού του - τριών γυναικών με παράξενες δυνάμεις, που είχαν ξεκινήσει μια απίθανη, απέλπιδα αναζήτηση. Η παρουσία τους θα αλλάξει για πάντα τους ανθρώπους του πανδοχείου, όπως και τις ίδιες.

Μια επική, περίτεχνη ιστορία αγάπης και θανάτου, που μπλέκεται με την αγωνιώδη προσπάθεια των ηρωίδων να αποτραπεί η μαύρη μοίρα που περιμένει το μεγαλύτερο μάγο του κόσμου.

## Η Μπαλάντα του Πανδοχέα



Peter S. Beagle

συγγραφέας του κλασικού  
*The Last Unicorn*



“Μια τρυφερή ιστορία γύρω από μια χαμένη αγάπη, που εκτυλίσσεται σε έναν κόσμο πλημμυρισμένο μαγεία.”

New York Times Book Review



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847,  
Κεντρική διόθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095,  
Web site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr), e-mail: [anubis@compupress.gr](mailto:anubis@compupress.gr)



# User Power



## Των φρονίμων τα παιδιά...

**...πριν αγοράσουν, ελέγχουν! Και ένα από τα σημαντικότερα που πρέπει να ελέγχει κανείς, αλλά που δυστυχώς λίγοι από εμάς το κάνουν, είναι οι εγγυήσεις των προϊόντων που αγοράζουμε. Για το θέμα αυτό θα συζητήσουμε αυτόν το μήνα στην παρούσα στήλη.**

**Τ**ο θέμα των εγγυήσεων θίγει ο αναγνώστης μας Ιππόλυτος Γκι-ντσιούδης στο e-mail του που θα διαβάσατε στη συνέχεια. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, με τους προβληματισμούς του φίλου μας:

*'Αγαπητό 'PC Master',*

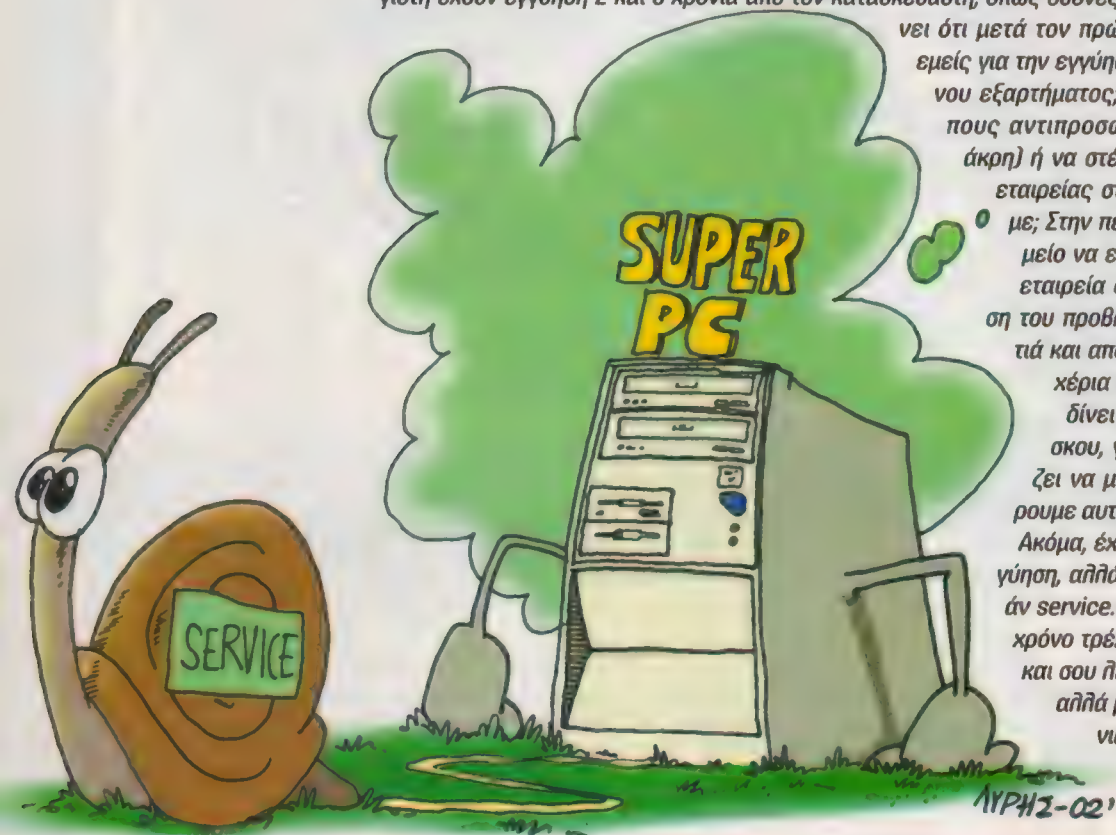
Προσπερνά τα συγχαρητήρια για την ύλη σας και μπαίνω κατευθείαν στο θέμα. Θα ήθελα να ασχοληθείτε με ένα θέμα που απασχολεί την πλειονότητα του αναγνωστικού κοινού σας και είναι η εγγύηση των προϊόντων πληροφορικής (hardware). Οι περισσότεροι από μας, παλιοί και μη στο χώρο, ακόμα δεν ξέρουμε τι πραγματικά περιλαμβάνουν τα δύο και τρία χρόνια εγγύηση που δίνουν οι εταιρείες στα προϊόντα τους, όπως και ποιος δίνει την εγγύηση. Το κατάστημα; Ο εισαγω-

γέας; Η εταιρεία παραγωγής; Με αποτέλεσμα να τρέχουμε όλοι σαν τρελοί να βρούμε το δίκιο μας. Και γίνομαι πιο σαφής.

Κάποιος που θα αγοράσει ένα καινούριο PC συνήθως στο κατάστημα του πλένε, ανάμεσα στα άλλα, 'έχει έναν χρόνο εγγύηση', το οποίο σημαίνει πως οτιδήποτε κι αν πάθει ένα μέρος του υπολογιστή του σε διάστημα ενός χρόνου, είναι υποχρεωμένοι να τον αλλάξουν. Ξέρω, όμως, ότι κάποια μέρη του υπολογιστή έχουν εγγύηση 2 και 3 χρόνια από τον κατασκευαστή, όπως οθόνες και σκληροί δίσκοι. Αυτό σημαί-

νει ότι μετά τον πρώτο χρόνο πρέπει να τρέξουμε εμείς για την εγγύηση και την αλλαγή του χαλασμένου εξαρτήματος; Και αν ναι, πού; Στις κατά τόπους αντιπροσωπίες (που σιγά μη βγάλουμε άκρη) ή να στέλνουμε mails στα γραφεία της εταιρείας στο εξωτερικό και να περιμένουμε; Στην περίπτωση που φτάσουμε στο σημείο να επικοινωνήσουμε με την ίδια την εταιρεία στο εξωτερικό για αντικατάσταση του προβληματικού εξαρτήματος, τι χαρτιά και αποδεικτικά πρέπει να έχουμε στα χέρια μας; Η εγγύηση των 3 ετών που δίνει μια εταιρεία ενός σκληρού δίσκου, για παράδειγμα, από πότε αρχίζει να μετράει; Μπορούμε να το τσεκάρουμε αυτό;

Ακόμα, έχω ακούσει να λένε 3 χρόνια εγγύηση, αλλά μόνο στον πρώτο χρόνο δωρεάν service. Αυτό τι σημαίνει; Οτι τον πρώτο χρόνο τρέχουν (ναι, καλά!) αυτοί για σένα και σου λένε τζάμπα τι έχει το μηχανήμα, αλλά μετά τρέχεις εσύ τα άλλα 2 χρόνια για τον εαυτό σου για να βγά-





λεις άκρη; Άλλο ένα ευαίσθητο σημείο είναι αυτό που σου λένε 'άμα ανοίξεις το κουτί του υπολογιστή, τέρμα η εγγύηση, ακόμα και αν δεν πείραξες τίποτα'. Σιγά, βρε παιδιά. Να μη δώ τι μου βάλατε μέσα; Και αν κάνεις το λάθος και βάλεις κάνα έξτρα σκληρό ή καμιά έξτρα καρτούλα, από κει και πέρα ό,τι κι αν γίνει, και η οθόνη να καεί, και το mouse να μη δουλεύει, αυτό που έκανες εσύ φταίει; Έτσι, αν το πας για φτιάξιμο, σηκώνουν τα χέρια ψηλά, λέγοντας 'συγγνώμη, δεν είναι δικό μας λάθος' και ούτε που μπαίνουν στον κόπο να δουν τι φταίει.

Επίσης, θα σας αναφέρω δύο λεπτομέρειες που έμαθα ύστερα από μια περιπέτεια 2 μηνών που πέρασα όταν θέλησα να αλλιάξω ένα προβληματικό DVD-ROM drive σε μια γνωστή αλυσίδα καταστημάτων πληροφορικής (δεν έχει σημασία το όνομα). Αγόρασα το DVD, το εγκατέστησα στο μηχανήμα μου και νοίκιασα μια ταινία από video club για να τη δώ την ίδια κιόλας μέρα. Κατά τη διάρκεια της ταινίας κόλλησε μία φορά... δύο... τρεις και να σου και η μπλε οθόνη και κόκκαλο το μηχανήμα! Ε, λέω, θα φταίει το δισκάκι, αφού είναι πολυχρησιμοποιημένο. Την επόμενη μέρα νοίκιασα 2 ταινίες και πάλι τα ίδια, το μηχανήμα δυσκολευόταν να διαβάσει τα δισκάκια. Αφού δοκίμασα και άλλες ταινίες - οι οποίες είχαν προβλήματα σε μένα αλλιώς στα DVD players των φίλων μου έτρεχαν κανονικά - και 2 καινούριες, με τα δισκάκια σε τέλεια κατάσταση, κατάλαβα ότι φταίει το DVD player και το επέστρεψα στο κατάστημα για αλλαγή. Εκεί δέχτηκαν να μου το αλλιάξουν, αλλά με τις τόσες δοκιμές είχαν περάσει 20 μέρες από την ημέρα αγοράς και έτσι έμαθα τις δύο πικρές 'περί εγγύησης' αλήθειες.

1ον: Αν τους επέστρεφα το DVD player μέσα σε τρεις μέρες από τη στιγμή αγοράς του, θα μου το άλλαζαν επί τόπου, ενώ τώρα έπρεπε να περιμένω να το στείλουν στην Αθήνα (μένω στο Βόλο), να το κοιτάξουν οι ειδήμονες εκεί και να τους στείλουν ένα άλλο. Όλη αυτή η ιστορία τράβηξε δύο μήνες. Και ερωτώ: Γιατί δεν τα λένε αυτά από πριν στους πελάτες; (Πιστεύω ότι και όλα τα άλλα καταστήματα την ίδια τακτική έχουν.) Επίσης, τι θα πάθαιναν αν μου έδιναν αμέσως ένα άλλο player; Είχαν πάνω από 15 διαθέσιμα προς πώληση στο κατάστημά τους, ίδια με το δικό μου. (BTC)

2ον: Έμαθα ότι η εγγύηση του ενός χρόνου που δίνουν σε πολλά προϊόντα περι-

λαμβάνει μόνο μία αλλαγή του προϊόντος. Δηλαδή σου λένε: Αγόρασες κάτι; Σου χάλασε έπειτα από έναν δυο μήνες; Πολύ ωραία, σ' το αλλιάζουμε, σου φέρνουμε καινούριο αλλά μετά τέρμα η εγγύηση! Σε περίπτωση που και το καινούριο είναι σκάρτο, βγάλλ' τα πέρα μόνος σου! Ελεος...

Αυτά!!!

Δεν ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματός μου, αλλά θα χαίρομαι πολύ αν γράφατε σε μια στήλη του περιοδικού σας τι περιλαμβάνει αυτή η περίφημη εγγύηση που διαφημίζουν όλοι, γιατί οι περισσότεροι από μας πιστεύουν ότι με τα 2, 3 χρόνια εγγύηση καθαρίζουμε, αφού θα τρέχουν αυτοί για μας. Τελικά, όμως, δεν είναι έτσι, αφού και με εγγύηση και χωρίς αυτήν εμείς τρέχουμε, ξεδευόμαστε και πονοκεφαλιάζουμε πάλι.

Thanks for your time!

Ιππόλυτος Γκιντσιουδής  
igints@uth.gr

Συνήθως, φίλε μας, κάθε συσκευή που αγοράζουμε φέρει εγγύηση από την εδώ αντιπροσωπία, η οποία έχει την υποχρέωση να επισκευάσει δωρεάν την όποια βλάβη παρουσιαστεί στο προϊόν κατά τη διάρκεια της εγγύησης και εφόσον η βλάβη δεν οφείλεται σε αμέλεια/απροσεξία του χρήστη ή κακή χρήση του προϊόντος. Βέβαια, το κείμενο κάθε εγγύησης ποικίλλει και θα πρέπει κανείς να το διαβάσει πολύ προσεκτικά, προκειμένου να βεβαιωθεί πως οι ανάγκες του καλύπτονται από τα γραφόμενα εκεί. Μετά την αγορά είναι πλέον αργά, αφού ο πελάτης θεωρείται πως έλαβε γνώση και έχει αποδεχθεί το κείμενο της εγγύησης.

Ειδικά στο χώρο της πληροφορικής, επειδή τα περισσότερα περιφερειακά και εξαρτήματα έχουν χαμηλή ποιότητα κατασκευής (λόγω της συχνής αντικατάστασής

τους από τους χρήστες, δεν συμφέρει τις εταιρείες που τα κατασκευάζουν να επενδύουν στην καλή κατασκευή, αλλά μόνο στις επιδόσεις και στο χαμηλό κόστος), οι πιθανότητες βλάβης εμφανίζονται ιδιαίτερα αυξημένες. Αν, λοιπόν, κάποιος δεν θέλει να ταλαιπωρείται κάθε τρεις και λίγο αν κάτι χαλάσει στο σύστημά του, τότε θα πρέπει να ζητήσει από το κατάστημα ένα συμβόλαιο συντήρησης. Με απλά λόγια, πρόκειται για μια συμφωνία ανάμεσα στον πελάτη και το κατάστημα, όπου ο πρώτος πληρώνει ένα ποσό σε ετήσια συνήθως βάση και το δεύτερο αναλαμβάνει να του παράσχει υπηρεσίες service σε χαμηλή τιμή ή χωρίς καμία επιπλέον χρέωση. Αν υπογράψετε ένα τέτοιο συμβόλαιο, βεβαιωθείτε πως αυτό περιλαμβάνει δέσμευση επίσκεψης του τεχνικού στο χώρο σας, ώστε να μη χρειάζεται να πηγαίνετε εσείς τον υπολογιστή ή το περιφερειακό στο κατάστημα. Θα δίνετε μεν κάτι παραπάνω, αλλά θα έχετε το κεφάλι σας ήσυχο.

Θα πρέπει, επίσης, να έχετε υπόψη σας πως η εγγύηση ενός προϊόντος, σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία, ανανεώνεται αυτόματα για όλη τη διάρκειά της εφόσον παρουσιαστεί βλάβη, ενώ αν το κατάστημα αρνηθεί την επισκευή μιας ελαττωματικής συσκευής, δικαιούστε να ζητήσετε την αντικατάστασή της ή την επιστροφή των χρημάτων σας. Τέλος, σε περίπτωση που αισθάνεστε ότι κάποιος προσπαθεί να σας κοροϊδέψει, εδώ είμαστε. Στείλτε μας την επιστολή ή το e-mail σας και εμείς θα δημοσιοποιήσουμε το θέμα, κάτι που συνήθως έχει καλά αποτελέσματα για όσους από εσάς αισθάνεστε πως "σας πνίγει το δικίο σας"! PC

## Αίσιο τέλος...

Ο αναγνώστης μας Κυριακός Σιδηροπουλος, για τα προβλήματα του οποίου γράψαμε στη στήλη του προηγούμενου μήνα, μας έστειλε την εξής επιστολή:

"Αγαπητέ κ. Κράτσας,

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά το περιοδικό σας και κυρίως εσάς για τη δημοσίευση της επιστολής που σας έστειλα. Το πρόβλημα με τον Η/Υ φαίνεται να λύθηκε ή τουλάχιστον έτσι ελπίζω. Έχω την αίσθηση ότι ακριβώς λόγω της δημοσίευσης της επιστολής κατάφερα να κλείσω αξιοπρεπώς τις σπουδές μου γι' αυτό το εξάμηνο."

Χαίρομαστε που βοηθήσαμε το φίλο μας και ευχόμαστε στο μέλλον ο υπολογιστής του να είναι... χαλκέντερος!



# Μεταξύ μας

## ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ΤΑ GAMES ΔΙΑ ΝΟΜΟΥ;

Ήταν ανάγκη να μας "κάτσει" κι αυτό καλοκαιριάτικα; Για τη γιάφκα του "PC Master" λέω...

**Κ** εκεί που ήμουνα έτοιμος να σας μιλήσω για τον πρόωρο χαμό του 29άχρονου Gene Kan, ενός από τους πρωτεργάτες της Gnutella, και για παραλίες, χελιδονάκια και άλλα εποχικά, έπεσε στα χέρια μου μια εισηγητική έκθεση και ένα σχέδιο νόμου με τίτλο "Απαγόρευση παιγνίων", που έκανε το αίμα να παγώσει στις φλέβες, τις αρτηρίες και τα τριχοειδή αγγεία μου.

Προσπαθώ να δώσω μια εύθυμη διάσταση, όμως το θέμα δεν είναι καθόλου αστείο, αγαπητοί αναγνώστες. Το σχέδιο νόμου έχει ήδη ψηφιστεί από το Θερινό Τμήμα της Βουλής (επί της αρχής, κατά άρθρο και στο σύνολό του) και το μόνο που απομένει είναι να δημοσιευθεί στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως ώστε να αποτελέσει νόμο του ελληνικού κράτους. Ίσως, μάλιστα, όταν εσείς διαβάσετε αυτές τις γραμμές, αυτό να έχει ήδη γίνει.

Διάβασα και ξαναδιάβασα την εισηγητική έκθεση και το σχέδιο νόμου, προσπαθώντας να βρω πού είχα κάνει

λάθος στην ερμηνεία του διότι, δεν μπορεί, κάπου θα πρέπει να έχω κάνει κάποιο λάθος. Δεν είναι δυνατόν να μας απαγορεύει η πολιτεία να παίζουμε Computer Games, δεν είναι λογικό. Και όα μόνο σε όλους τους δημόσιους χώρους (όπως τα Internet Cafés), αλλά και στο σπίτι μας. Κι όμως, αυτό φαίνεται να θέει ο νέος νόμος. Νομικές γνώσεις δεν έχω, του Οικονομικού και της Πληροφορικής

είμαι. Για το λόγο αυτόν επικοινωνήσα με δύο δικηγόρους που ασχολούνται με τα τεκταινόμενα στο χώρο της Πληροφορικής, οι οποίοι -φρεν- επιβεβαίωσαν τις υποψίες μου.

Δεν θα σας κρατήσω άλλο σε αγωνία, ούτε θα προσπαθήσω να περιγράψω με δικά μου λόγια τι θέει ο νέος νόμος. Παραθέτω εδώ τα πρώτα τρία, από τα δώδεκα συνολικά άρθρα του νόμου, τα οποία είναι και το "ζουμί" της υπόθεσης. Τα υπόλοιπα εννέα αφορούν σε ποινικές και διοικητικές κυρώσεις, έκθεση βεβαίωσης παραβάσεων, τροποποιούμενες και καταργούμενες διατάξεις κ.λπ. Στη συνέχεια, θα προσπαθήσω να σας μεταφέρω αυτά που κατάλαβα από τα άρθρα αυτά.

### "Σχέδιο Νόμου Απαγόρευση παιγνίων

#### ▼ Άρθρο 1

##### Κατηγορίες παιγνίων

Κατά την έννοια των διατάξεων του παρόντος νόμου θεωρείται:

- α. Μηχανικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου είναι αναγκαία και η συμβολή της μυϊκής δύναμης του παίκτη.
- β. Ηλεκτρικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου απαιτείται η παρουσία ηλεκτρικών υποστηρικτικών μηχανισμών.
- γ. Ηλεκτρομηχανικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου απαιτείται τόσο η παρουσία ηλεκτρικών υποστηρικτικών μηχανισμών όσο και η συμβολή της μυϊκής δύναμης του παίκτη.
- δ. Ηλεκτρονικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου, εκτός των ηλεκτρικών, ηλεκτρονικών και άλλων μηχανισμών, απαιτείται η ύπαρξη και εκτέλεση λογισμικού (προγράμματος).
- ε. Ψυχαγωγικό τεχνικό παίγνιο είναι εκείνο του οποίου το αποτέλεσμα εξαρτάται αποκλειστικά από την τεχνική ή πνευματική ικανότητα του παίκτη και η διενέργειά του έχει αποκλειστικά ψυχαγωγικό σκοπό.

Στην κατηγορία των ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων εντάσσονται και όσα παίγνια με παιγνιόχαρτα

χαρακτηρίστηκαν ως "τεχνικά παίγνια" με βάση τις διατάξεις του β.δ. 29/1971 (ΦΕΚ 21Α').

#### ▼ Άρθρο 2

Απαγόρευση διενέργειας ή εγκατάστασης παιγνίων

1. Απαγορεύεται η διεξαγωγή των υπό στοιχεία β', γ' και δ' του άρθρου 1 παιγνίων, περιλαμβανομένων και των υπολογιστών, σε δημόσια γενικά κέντρα όπως ξενοδοχεία, καφεενεία, αίθουσες αναγνωρισμένων σωματείων κάθε φύσης και σε κάθε άλλο χώρο. Επίσης, απαγορεύεται η εγκατάσταση των παιγνίων αυτών.

2. Στα μηχανικά διεξαγόμενα παίγνια επιτρέπεται μόνο η διενέργεια ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων, όπως ορίζονται στο προηγούμενο άρθρο. Στα παίγνια αυτά δεν επιτρέπεται να συνομολογηθεί στοιχημα μεταξύ οποιωνδήποτε προσώπων ή να αποδοθεί οποιασδήποτε μορφής οικονομικό όφελος στον παίκτη. Η συνομολόγηση στοιχήματος ή η απόδοση οικονομικού οφέλους στον παίκτη επιφέρει τις συνέπειες των άρθρων 4 και 5.

#### ▼ Άρθρο 3

Επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου

Δεν επιπίπτει στην απαγόρευση που ορίζεται στο άρθρο 2 η εγκατάσταση και λειτουργία ηλεκτρονικών υπολογιστών σε καταστήματα που λειτουργούν ως επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου. Η διενέργεια, όμως, παιγνίου με τους υπολογιστές αυτούς, ανεξάρτητα από τον τρόπο διενέργειάς του, απαγορεύεται.

Για τη λειτουργία επιχείρησης προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου απαιτείται ειδική άδεια του δήμου ή της κοινότητας στην περιφέρεια του οποίου βρίσκεται το κατάστημα και αν λειτουργεί σε πλοίο της Λιμενικής Αρχής, του αφετηρίου λιμένα. Κατά την πρώτη εφαρμογή του μέτρου η επιχείρηση πρέπει να εφοδιαστεί με την άδεια αυτή εντός τριών μηνών από την έναρξη ισχύος του νόμου αυτού."

Μέχρις εδώ, αγαπητοί αναγνώστες, ο νόμος είναι απλώς καταστροφικός για όλα τα Internet Cafés, αλλά και για όλους εμάς που τα επισκεπτόμαστε

"Υστερα απ' όλα αυτά η κυβέρνηση αποφάσισε και εισηγείται την πλήρη απαγόρευση των ηλεκτρικών, ηλεκτρομηχανολογικών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, χωρίς καμία απολύτως εξαίρεση.

Κωνσταντίνος Σπηλιόπουλος (κατά τη συζήτηση του σχεδίου νόμου "Απαγόρευση παιγνίων", 9/7/2002)



κυρίως για τα LAN parties που διοργανώνονται εκεί. Όμως, στις 10 Ιουλίου 2002, ημέρα κατά την οποία συζητήθηκαν τα τρία πρώτα άρθρα στη Βουλή, έγινε μια μικρή αλλά σημαντική τροποποίηση του άρθρου 2: Η φράση "και σε κάθε άλλο χώρο" έγινε "και σε κάθε άλλο δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο". Η τροποποίηση αυτή προτάθηκε από κάποιους βουλευτές και ο κ. υφυπουργός Οικονομικών δεν είχε "καμία αντίρρηση".

Ας δούμε, όμως, με το μάτι ενός ανθρώπου ελάχιστα εκπαιδευμένου στα νομικά, αλλά με πανεπιστημιακή μόρφωση, τι λένε αυτά τα άρθρα, ένα προς ένα.

Το πρώτο άρθρο προσδιορίζει τις κατηγορίες των παιχνιδιών. Διαχωρίζει, λοιπόν, η πολιτεία τα παιχνίδια σε άσπρα, μαύρα, κόκκινα, πράσινα και... σταφύλια. Ενώ δηλαδή χρησιμοποιεί στις πρώτες τέσσερις κατηγορίες μια συγκεκριμένη βάση κατηγοριοποίησης (τον τρόπο διενέργειάς τους ή, αλλιώς, την "πλάτφορμα" επάνω στην οποία παίζονται), η πέμπτη κατηγορία είναι ουρανοκατέβητη και ανεξάρτητη με τη βάση κατηγοριοποίησης που έχει χρησιμοποιηθεί για τις υπόλοιπες τέσσερις. Δεν ξέρω αν αυτό συνηθίζεται στις νομικές διατυπώσεις ορισμών, αλλά αν ναι, θα πρέπει να είναι ο μόνος κλάδος. (Είναι σαν να λέμε ότι οι κατηγορίες των Computer Games είναι τα Adventures, τα RPGs, τα Simulations, τα Strategies, τα Actions και τα Microsoft.) Ένα ενδιαφέρον αποτέλεσμα αυτής της ιδιόρρυθμης κατηγοριοποίησης είναι ότι η τελευταία "κατηγορία" μπορεί άνετα να αποτελέσει μέρος οποιασδήποτε άλλης από τις υπόλοιπες τέσσερις κατηγορίες.

Το γεγονός αυτό μπορεί να μη φαίνεται ιδιαίτερα σημαντικό εκ πρώτης, ωστόσο, κατά την άποψή μου, παίζει μεγάλο ρόλο στη σαφήνεια της διατύπωσης των άρθρων που ακολουθούν και, κατά συνέπεια, του νόμου.

Στηριζόμενη στο άρθρο 1, η παράγραφος 1, του άρθρου 2, απαγορεύει σαφώς την εγκατάσταση και διεξαγωγή ηλεκτρικά, ηλεκτρομηχανικά και ηλεκτρονικά διεξαγόμενων παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων και των

υπολογιστών, σε δημόσιους αλλά και σε ιδιωτικούς χώρους (σύμφωνα με την τροποποίηση της 10ης Ιουλίου). Στο σημείο αυτό ο νόμος δεν διαχωρίζει τα "ψυχαγωγικά τεχνικά παίγνια" από τα "τυχερά παίγνια". Τα απαγορεύει ΟΛΑ. Από φλιπεράκια και μπλιμπλίκια μέχρι παιχνίδια υπολογιστών.

Η παράγραφος 2 του ίδιου άρθρου επιτρέπει τη διενέργεια ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων, αλλά μόνο για τα μηχανικά διεξαγόμενα παιχνίδια (το σκάκι). Ούτε λέξη για τους υπολογιστές.

Το άρθρο 3 προσπαθεί να "γλυκάνει το χάπι" για τα Internet Cafés, καθώς αναφέρει ότι, ναι, μπορεί ένα Internet Café να έχει υπολογιστές, αλλά μόνο για να προσφέρει υπηρεσίες Internet (Web browsing βασικά και e-mail) και σαφώς όχι για παιχνίδια.

Με λίγα λόγια, αν ακολουθήσουμε "το γράμμα του νόμου", είναι παράνομο να παίζεις παιχνίδια υπολογιστών, ακόμα και στο σπίτι σου! Πέστε μου, βρε παιδιά, ότι έχω κάνει λάθος, θα τρελαθώ! Δεν μπορεί, δεν το χωράει το μυαλό μου! Αν ισχύει η δική μου ερμηνεία, πρόκειται για παγκόσμια πρωτοτυπία! Φαντάζομαι τα πρωτοσέλιδα των (ελληνικών και ξένων) εφημερίδων: "Πλήρης απαγόρευση των Computer Games στην Ελλάδα! Πληροφορίες ότι θα απαγορευθεί και το τάβλι." Ρεζίλι θα γίνουμε.

Βρε, μπας και το "παίγνιο" δεν είναι το "παιχνίδι"; Μήπως ο κ. Μπαμπινιώτης, του οποίου το λεξικό έχω σαν Ευαγγέλιο, ξέχασε να συμπεριλάβει τη νομική ερμηνεία του "παίγνιου"; Δεν νομίζω.

Αναρωτιέμαι, λοιπόν: Κανένας, μα κανένας εκπρόσωπος του λαού μας στη Βουλή δεν έχει παιδιά που να ασχολούνται με παιχνίδια υπολογιστών; Αυτά τα παιδιά δεν πηγαίνουν σε Internet Cafés για να παίξουν με τους φίλους τους; Δεν είναι μόνον για Internet οι χώροι αυτοί. Είναι οι μόνοι χώροι στους οποίους μπορείς να παίζεις ένα multiplayer game με ικανοποιητική ταχύτητα εναντίον άλλων χρηστών, οι οποίοι συνήθως κάθονται στον διπλανό υπολογιστή σου. Πού αλλού θα μπορούσες να στήσεις ένα τοπικό δίκτυο; Σπίτι σου; Ναι, αν είσαι Ωνάσης. Αφήστε που, τώρα πια, ούτε στο σπίτι σου δεν μπορείς να διοργανώσεις LAN party...

**"Κύριε πρόεδρε, μέχρι τώρα ξέραμε το 'πονάει χέρι, κόψει χέρι'. Τώρα ανακαλύψαμε το 'πονάει χέρι, κόψει κεφάλι'. Κάτι τέτοιο συμβαίνει με το παρόν νομοσχέδιο."**

Ηλεκτρονικό Κείμενο  
Μετά τη συζήτηση των εισηγίων έγινε  
επισημασμένη απόφαση 11/7/2002

Όπως και να έχει το θέμα, προσωπικά είμαι πεπεισμένος ότι οι νομοθέτες ενήργησαν με καλή πρόθεση και σκοπός του συγκεκριμένου νομοσχεδίου δεν είναι η ολοκληρωτική απαγόρευση των παιχνιδιών υπολογιστών, έτσι όπως τα εννοούν οι gamers, αλλά η πάταξη του φαινομένου της παράνομης διεξαγωγής τυχερών παιχνιδιών ("φρουτάκια") μέσω της απαγόρευσης εγκατάστασης οποιασδήποτε "παικνιδομηχανής" σε δημόσιο χώρο, συμπεριλαμβανομένων και των υπολογιστών. Αλλωστε, το σχέδιο νόμου αυτό αποτελεί μια πιο αυστηρή έκδοση του αντίστοιχου νόμου του 2001, σύμφωνα με τον οποίο επιτρεπόταν μόνο τα ψυχαγωγικά τεχνικά παιχνίδια, είτε αυτά ήταν "μηχανικά" είτε ηλεκτρονικά. Κατά την περίοδο που μεσοδήθηκε μεταξύ της ψήφισης των δύο νόμων, οι δικαστικές αρχές συνειδητοποίησαν ότι δεν ήταν καθόλου εύκολο να ελέγξουν αν σε κάποιο χώρο οι συγκεκριμένες παικνιδομηχανές χρησιμοποιούνται για τυχερά ή για τεχνικά παιχνίδια. Έτσι, ο νέος νόμος απαγορεύει τα πάντα, εκτός από τα μηχανικά τεχνικά παιχνίδια. Όμως, πιστεύω πως οι νομοθέτες θα πρέπει να επανεξετάσουν κάποιες πτυχές του νομοσχεδίου, καθώς άλλο πράγμα η καλή πρόθεση και άλλο ο νόμος του κράτους. Αν εγώ είμαι παραβάτης του νόμου και γνωρίζω ότι ο νομοθέτης δεν εννοούσε εμένα όταν συνέταξε το νόμο του, δεν μπορώ να επαφίεμαι στην καλή καρδιά του δικαστή για να με αθωώσει ούτε να φέρω ως αποδεικτικό στοιχείο την καλή πρόθεση του νομοθέτη. Ο νόμος θα πρέπει να είναι σαφής στο τι απαγορεύεται και τι όχι. Έτσι λειτουργεί μια ευ-νομούμενη πολιτεία.

Εν αναμονή εξηλίξεων, λοιπόν, οι οποίες είναι σίγουρο ότι θα υπάρξουν. Στο μεταξύ, αν εσείς βρείτε το λάθος στο συλλογισμό μου, το e-mail μου το ξέρετε.

PC



# NEW MILLENNIUM

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας  
vantor@compupress.gr

Τα προβλήματα που εμφανίστηκαν και καθυστερούν τις πτήσεις των διαστημικών λεωφορείων προς τον Alpha, η νέα μόλυνση στα περίφημα νησιά Γκαλαπάγκος, ένα σημαντικό πανάρχαιο κρανίο και πολλά ακόμη θέματα από τους χώρους της διαστημικής έρευνας και της αρχαιολογίας θα μας απασχολήσουν σε αυτό το τεύχος, λίγο προτού ξεκινήσουμε τις δικές μας εξερευνήσεις σε κάποιο... νησάκι του Αιγαίου!

## ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ ΣΤΗ NASA

**Π**ροβλήματα διαπιστώθηκαν έπειτα από επιθεώρηση τεχνικών στις μηχανές των διαστημικών λεωφορείων της NASA Atlantis, Columbia, Discovery και Endeavour. Συγκεκριμένα, βρέθηκαν ρήγματα στους μεταλλικούς συνδέσμους του συστήματος προώθησης όλων των διαστημικών λεωφορείων, ενώ αναβλήθηκαν οι προγραμματισμένες πτήσεις τους μέχρι να διορθωθούν οι βλάβες και να εξακριβωθεί τι ακριβώς προκάλεσε τα ρήγματα και πότε αυτά δημιουργήθηκαν.



Το πιο εντυπωσιακό είναι, βέβαια, πως τα τέσσερα λεωφορεία ενδέχεται να έχουν πραγματοποιήσει ήδη αρκετές πτήσεις, με τη βλάβη να είναι είτε υπαρκτή είτε σε εξέλιξη, επειδή κανείς δεν την είχε εντοπίσει μέχρι τώρα! Ηδη έχει αναβληθεί μία πτήση, αυτή του Columbia, που επρόκειτο να λάβει χώρα στις 19 Ιουλίου, μεταφέροντας στο Διάστημα τον πρώτο Ισραηλινό αστροναύτη, τον Ilan Ramon.

Οι αναλύσεις της βλάβης πιστεύεται ότι θα έχουν ολοκληρωθεί μέχρι τις αρχές Αυγούστου, οπότε πιθανότατα θα μάθουμε περισσότερα. Εάν διαπιστωθεί, πάντως, ότι τα ρήγματα σχετίζονται με την



**Ηδη έχει αναβληθεί μία πτήση, αυτή του Columbia, που επρόκειτο να λάβει χώρα στις 19 Ιουλίου, μεταφέροντας στο Διάστημα τον πρώτο Ισραηλινό αστροναύτη, τον Ilan Ramon.**

ηλικία των διαστημικών λεωφορείων, το πλήγμα θα είναι μεγάλο για τη NASA, που ήλπιζε πως δεν θα χρειαζόταν να ανανεώσει το "διαστημικό στόλο" της για μία τουλάχιστον δεκαετία (ήδη το Columbia είναι 21 ετών, το Discovery 19, το Atlantis 17 και το Endeavour 11). Μπελάς κι αυτός, ειδικά για τους "κατοίκους" του Alpha, που θα πρέπει να ανησυχούν λιγουλάκι...

## ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΑΣΤΕΡΟΕΙΔΟΥΣ

**Σ**το τσακ τη γλιτώσαμε, για άλλη μία φορά... Ο μεγαλύτερος αστεροειδής που έχει προσεγγίσει τον πλανήτη μας τις τελευταίες δεκαετίες πέρασε στις 14 Ιουνίου μόλις 120.000 χιλιόμετρα μακριά από τη Γη, με ταχύτητα 40.000 χιλιομέτρων την ώρα, ενώ οι αστρονόμοι διαπίστωσαν την ύπαρξή του τρεις ολόκληρες ημέρες μετά!

Ο αστεροειδής (με την κωδική ονομασία 2002MN) έχει πλέον απομακρυνθεί αρκετά εκατομμύρια χιλιόμετρα μακριά μας. Σε περίπτωση που είχε συγκρουστεί με τη Γη, δεν θα είχε προκαλέσει μαζική καταστροφή, μια και η διάμετρός του είναι σχετικά μικρή, ωστόσο, θα ήταν υπεύθυνος για μεγάλες τοπικές ζημιές στο σημείο της πτώσης και στη γύρω περιοχή.

Ο ίδιος αστεροειδής υπολογίζεται πως θα βρεθεί πάλι κοντά στη Γη το έτος 2061, οπότε οι πιθανότητες σύγκρουσής του με τον πλανήτη μας υπολογίζονται σε 1 στις περίπου 100.000. Ας ελπίσουμε πως θα τη γλιτώσουμε και πάλι ή πως οι μηχανισμοί εντοπισμού και άμυνας απέναντι σε τέτοιους "διαστημικούς κινδύνους" θα έχουν μέχρι τότε κατά πολύ βελτιωθεί...

**Ο μεγαλύτερος αστεροειδής που έχει προσεγγίσει τον πλανήτη μας τις τελευταίες δεκαετίες πέρασε στις 14 Ιουνίου μόλις 120.000 χιλιόμετρα μακριά από τη Γη.**





## Ο ΑΡΧΑΙΟΤΕΡΟΣ ΠΡΟΓΟΝΟΣ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ

**Τ**ο 2001, ένα κρανίο ανακαλύφθηκε από παλαιοντολόγους που εργάζονταν στο Τσαντ της Κεντρικής Αφρικής. Σήμερα, έναν χρόνο μετά, οι επιστήμονες ανακοίνωσαν πως, ύστερα από τις αναλύσεις που έγιναν στο κρανίο, διαπιστώθηκε πως πρόκειται για ένα από τα σημαντικότερα ευρήματα των τελευταίων χρόνων, ενδέχεται δε να αποτελέσει το "χαμένο κρίκο" της ανθρώπινης ιστορίας. Μάλιστα, ο καθηγητής Daniel Lieberman του Πανεπιστημίου του Χάρβαρντ, χαρακτήρισε την ανακάλυψη ως "μία μικρή πυρηνική βόμβα στη μελέτη της εξέλιξης του ανθρώπου".

Τι ακριβώς συμβαίνει; Το κρανίο, ηλικίας έξι έως επτά εκατομμυρίων ετών, ανήκει σε ένα είδος πιθήκου, που θεωρείται πρόγονος του ανθρώπινου γένους.

**Το κρανίο που βρέθηκε στο Τσαντ, ηλικίας έξι έως επτά εκατομμυρίων ετών, ανήκει σε ένα είδος πιθήκου, που θεωρείται πρόγονος του ανθρώπινου γένους.**

Οι πρώτες ενδείξεις (οι αναλύσεις θα κρατήσουν για αρκετό καιρό ακόμα) δείχνουν πως ο πιθήκος αυτός συνδέεται άμεσα με την εξελικτική αλυσίδα του ανθρώπου. Σύμφωνα με το Γάλλο παλαιοντολόγο Michel Brunet, ο οποίος είχε ηγηθεί της αποστολής στο Τσαντ, τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά που φέρει το κρανίο είναι ουκ ολίγα, καθώς φτάνουν τα 15 με 20. Το κρανίο ονομάστηκε από τους επιστήμονες "Toumai", που ερμηνεύεται ως "ελπίδα ζωής" στην τοπική διάλεκτο. Αλήθεια, τι θα ήνε, άραγε, οι παλαιοντολόγοι όταν ύστερα από ένα εκατομμύριο χρόνια βρουν τα κρανία των συντακτών του "PC Master"; Εκεί να δείτε αναλύσεις επί αναλύσεων που θα χρειαστούν για να προσδιορίσουν το νέο είδος που ανακάλυψαν (*homo syntaktius mastigioforus*)...



## ΝΕΑ ΜΟΛΥΝΣΗ ΣΤΑ ΓΚΑΛΑΠΑΓΚΟΣ



**Δ**εν προλάβαμε να γράψουμε στο προηγούμενο τεύχος για τα απομεινάρια της περυσινής μόλυνσης από την πετρελαιοκηλίδα στα νησιά Γκαλαπάγκος και ήρθε η είδηση για μια νέα κηλίδα που εμφανίστηκε, με απροσδιόριστες προς το παρόν συνέπειες για τη μοναδική πανίδα του Αρχιπελάγους.

Αυτή τη φορά η μόλυνση προήλθε από ένα μικρό πλοίο, από το οποίο "ξέφυγαν"

**Αυτή τη φορά η μόλυνση προήλθε από ένα μικρό πλοίο, από το οποίο "ξέφυγαν" περί τα 2.000 γαλόνια ντίζελ στις 4 Ιουλίου, κοντά σε ένα νησί των Γκαλαπάγκος.**

περί τα 2.000 γαλόνια ντίζελ στις 4 Ιουλίου, κοντά σε ένα νησί των Γκαλαπάγκος, όπου ζουν πολλές χελώνες, ιγκουάνα και θαλάσσιοι λέοντες. Επειδή η κηλίδα ήταν μικρή, δεν υπήρξαν άμεσες συνέπειες στον πληθυσμό των νησιών ούτε αναφέρθηκαν προβλήματα μέχρι στιγμής σε κάποια από τα είδη, ωστόσο, κανείς δεν μπορεί να είναι βέβαιος για τις τυχόν μακροπρόθεσμες επιπτώσεις της.

Υπενθυμίζουμε πως το προηγούμενο παρόμοιο ατύχημα συνέβη τον Ιανουάριο του 2001, οπότε κύθηκαν στον Ειρηνικό, στην περιοχή των Γκαλαπάγκος, 240.000 ολόκληρα γαλόνια πετρελαίου! Τι κρίμα να μη μαθαίνουμε από τα λάθη μας...





## ΕΝΑ ΠΑΛΑΤΙ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ

**Ο**ι εργάτες που έσκαβαν σε περιοχή της Λευκωσίας για την ανέγερση νέου δημαρχιακού μεγάρου, έπεσαν πάνω σε μία ιδιαίτερα σημαντική ανακάλυψη: Ο δήμαρχος της πόλης επρόκειτο να εγκατασταθεί πάνω στα ερείπια ενός μεσαιωνικού παλατιού, που χτίστηκε πριν από 800 χρόνια!

Σύμφωνα με τον Παύλο Φλουρέντζο, φροντιστή του Μουσείου της Κύ-



πρου, πρόκειται για τα θεμέλια του πρώτου παλατιού της γαλλικής δυναστείας των Lusignan, οι οποίοι βασίλευσαν στο νησί από το 1192 έως το 1489. Η δυναστεία αυτή έχτισε τρία παλάτια στη Λευκωσία, από τα οποία μέχρι σήμερα είχαν ανακαλυφθεί μόνο τμήματα του τρίτου, στην τουρκοκρατούμενη πλευρά της πρωτεύουσας.

Το πρώτο παλάτι ολοκληρώθηκε το 1211 και χρησιμοποιούνταν έως το 1373, έτος κατά το οποίο καταστράφηκε. Ήδη οι ανασκαφές έφεραν στο φως πέτρινους τοίχους πάχους ενός και ύψους τριών μέτρων, ενώ ανακα-

**Η δυναστεία των Lusignan έχτισε τρία παλάτια στη Λευκωσία, από τα οποία μέχρι σήμερα είχαν ανακαλυφθεί μόνο τμήματα του τρίτου, στην τουρκοκρατούμενη πλευρά της πρωτεύουσας.**

λύφθηκαν, επίσης, αγγεία και τοιχογραφίες. Η αρχαιολογική υπηρεσία της Κύπρου παρακολουθούσε στενά τις εργασίες για την ανέγερση του δημαρχιακού μεγάρου από νωρίς, μια και στην περιοχή είχαν ανακαλυφθεί ευρήματα και στο παρελθόν, ανάμεσά τους και τάφοι που χρονολογούνται από το 800 π.Χ.! Η ανακάλυψη του παλατιού έχει ιδιαίτερη σημασία, αφού η μεσαιωνική Κύ-

προς είναι σήμερα γνωστή μόνο από τα πλούσια λογοτεχνικά ευρήματα της εποχής και όχι από αντικείμενα ή κτήρια, μια και μόνο λιγοστά από αυτά έχουν έρθει ως τώρα στο φως...



## ΜΑΓΙΑΣ: ΟΠΑΔΟΙ ΤΗΣ... ΣΟΚΟΛΑΤΑΣ;

**Μ**έχρι σήμερα, οι επιστήμονες πίστευαν πως ο άνθρωπος ξεκίνησε να καταναλώνει τη σοκολάτα εδώ και περίπου 1.500 χρόνια. Ωστόσο, μια νέα ανακάλυψη τοποθετεί

**Η σοκολάτα ήταν απαραίτητο συμπλήρωμα σε κάθε γεύμα των Μάγιας, ενώ ανακάτευαν σε αυτήν και διάφορα άλλα συστατικά, πολλά από τα οποία δεν έχουν ακόμα πλήρως αναλυθεί.**

πλέον τη χρήση της μία χιλιετία πιο πίσω!

Σε αυτό το συμπέρασμα έφτασαν οι επιστήμονες ανακαλύπτοντας απομεινάρια από κακάο σε τσαγιέρες των Μάγιας, οι οποίοι φαίνεται πως χρησιμοποιούσαν τη σοκολάτα ως ρόφημα εδώ και 2.600 χρόνια. Οι τσαγιέρες αυτές βρέθηκαν στην αρχαία πόλη των Μάγιας Rio Azul.

Η σοκολάτα ήταν απαραίτητο συμπλήρωμα σε κάθε γεύμα των Μάγιας, ενώ ανακάτευαν σε αυτήν και διάφορα άλλα συστατικά, πολλά από τα οποία δεν έχουν ακόμα πλήρως αναλυθεί.

Οι αναλύσεις των δειγμάτων από τις τσαγιέρες έγιναν από το βιοχημικό W. Jeffrey Hurst, ο οποίος εντόπισε θειοβρωμίνη (πρόκειται για τη χημική "υπογραφή" του κακάο, απαραίτητη πρώτη ύλη της σοκολάτας) σε 3 από τα 14 δείγματα. Τώρα οι επιστήμονες αναζητούν τα ίχνη της σοκολάτας και στον πολιτισμό των Ολμέκων, οι οποίοι έζησαν στον κόλπο του Μεξικού πριν από τους Μάγιας, ανάμεσα στο 1.500 και το 500 π.Χ. Μια πραγματικά γλυκιά αναζήτηση, δεν συμφωνείτε;





## ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΗΝ ΑΦΡΟΔΙΤΗ

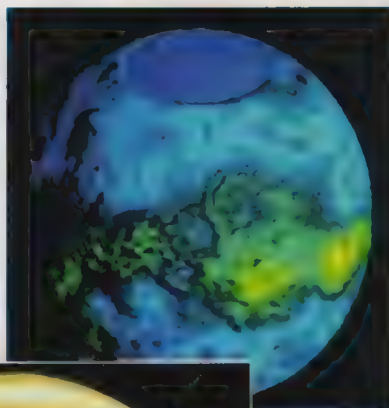
**Τ**α σχέδια της Ευρωπαϊκής Διαστημικής Εταιρείας (ESA) για αποστολή ενός διαστημόπλοιου στον Άρη, τα οποία είχαν πρότινος μπει "στο ψυγείο", ήρθαν ξανά στην επιφάνεια, αφού το ενδιαφέρον για την αποστολή, που ονομάζεται "Venus

**Το διαστημόπλοιο Venus Express θα πρέπει να εκτοξευθεί μέσα στον Νοέμβριο του 2005, μια και τότε η θέση της Αφροδίτης σε σχέση με τη Γη θα είναι η πλέον ευνοϊκή.**

Express", αναθερμάνθηκε...

Όπως δήλωσε στις 11 Ιουλίου ο πρόεδρος του Διοικητικού Συμβουλίου της ESA Alain Bensoussan, το project ίσως να είναι τελικά υλοποιήσιμο παρά τους αρχικούς δισταγμούς εξατίας του υψηλού προϋπολογισμού του, οι οποίοι είχαν οδηγήσει και στην αρχική απόφαση για ματαίωσή του.

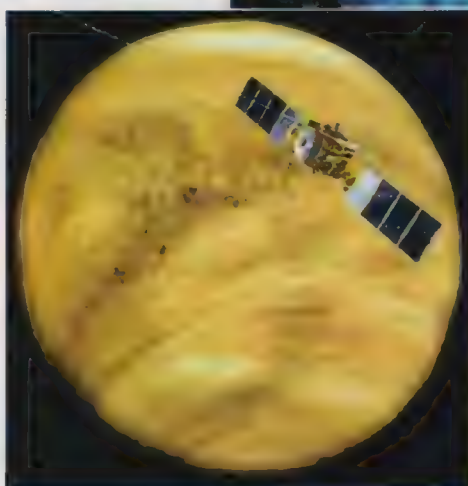
Προς το παρόν, το σοβαρότερο πρόβλημα για την αποστολή φαίνεται να είναι η εκκρεμότητα της ιταλικής συμμετοχής σε αυτήν, η οποία θα παραταθεί ως τις 15 Οκτωβρίου, ημερομηνία κατά την οποία η γειτονική μας χώρα έχει δεσμευθεί να



δώσει την τελική απάντησή της.

Το διαστημόπλοιο Venus Express θα πρέπει να εκτοξευθεί μέσα στον Νοέμβριο του 2005, μια και τότε η θέση της Αφροδίτης σε σχέση με τη Γη θα είναι η πλέον ευνοϊκή. Το διαστημόπλοιο, εφόσον τελικά επισκεφθεί το δεύτερο πλανήτη του ηλιακού συστήματός μας, προβλέ-

πεται να μελετήσει σε βάθος το περιβάλλον του με όργανα που έχουν ήδη αναπτυχθεί ως αναπληρωματικά για το Mars Express. Αν η αποστολή εγκριθεί, τελικά, η ESA θα είναι η μόνη διαστημική εταιρεία της Γης με προγραμματισμένες επισκέψεις για όλους τους πλανήτες του ηλιακού συστήματός μας. Να και μια ευρωπαϊκή πρωτιά στο Διάστημα, αν, βέβαια, όλα πάνε καλά με το Venus Express...



## SETI: ΣΗΜΑΔΙΑ ΖΩΗΣ ΣΕ 25 ΧΡΟΝΙΑ



**Ε**χουμε αναφερθεί συχνά από τη στήλη μας στο Ινστιτούτο SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence) που ερευνά με διάφορες μεθόδους μακρινά σημεία του Σύμπαντος, ψάχνοντας για σημάδια νοήμονος εξωγήινης ζωής.

Αναρωτιέστε τι έχει γίνει μέχρι σήμερα; Από το 1984, έτος κατά το οποίο ιδρύθηκε, το Ινστιτούτο έχει εξετάσει 500 άστρα που θεωρήθηκαν "ύποπτα" για εκπομπές ραδιοσημάτων εξωγήινης προέλευσης, ωστόσο σε όλες τις περιπτώσεις αποδείχθηκε ότι τα ραδιοσήματα αυτά προέρχονταν από γήινες δραστηριότητες. Αλλά 500 άστρα, για τα οποία υπάρχουν παρόμοιες

**Από το 1984, έτος κατά το οποίο ιδρύθηκε, το Ινστιτούτο SETI έχει εξετάσει 500 άστρα που θεωρήθηκαν "ύποπτα" για εκπομπές ραδιοσημάτων εξωγήινης προέλευσης.**

ενδείξεις, περιμένουν υπομονετικά τη σειρά τους. Παρόλα αυτά, φαίνεται πως η αναμονή θα είναι μικρότερη από αυτήν των προκατόχων τους, αφού το SETI αποκτά πλέον νέα, προηγμένη τεχνολογία, προκειμένου να διευκολυνθεί στις έρευνές του. Το 2005 ένα δίκτυο 350 ειδικών δορυφορικών πιάτων, κόστους 26 εκατομμυρίων δολαρίων, θα είναι έτοιμο να ξεκινήσει τη λειτουργία του, επτακύνοντας τις διαδικασίες των αναζητήσεων του SETI κατά 100 φορές! Το Allen Telescope Array, όπως ονομάζεται, το οποίο κατασκευάζεται σε τοποθεσία 500 χιλιάμετρα βορειοανατολικά του Σαν Φρανσίσκο, θα εργάζεται πυρετωδώς 24 ώρες το 24ωρο, κάτι που κάνει τους υπευθύνους του SETI να αισιοδοξούν πως έχουν αυξημένες πιθανότητες ανεύρεσης νοήμονος εξωγήινης ζωής στο Διάστημα μέσα στα επόμενα 25 χρόνια! Το πώς θα επικοινωνήσουμε μετά με τους εξωγήινους, αφού πρώτα τους βρούμε, είναι, βέβαια, ένα άλλο ζήτημα...





ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟΝ ΜΥΘΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ FRANK HERBERT


# DUNE

HOUSE ATREIDES

ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ  
ΑΤΡΕΙΔΩΝ



BRIAN HERBERT &  
KEVIN J. ANDERSON

 Anubis  
IMAGINE

Ζήστε τη γέννηση  
ενός έπους!



# ΤΟ Α' ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΤΡΙΛΟΓΙΑΣ ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ

## Πρωτοπορία

- Γραβιάς 3-5, Πλ. Κάνιγγος, Αθήνα  
Τηλ.: 010 3801591
- Λ. Νίκης 3, Θεσσαλονίκη  
Τηλ.: 0310 226190

## SOLARIS

Μπότσαρη 6, Αθήνα  
Τηλ.: 010 3841065

## βιβλιοκίνηση

- Φιλολάου 125, Παγκράτι  
Τηλ.: 010 7510024
- Αγ. Αναργύρων 31, Αγ. Αναργύροι
- Ακαδημίας 76, Αθήνα
- Ματζαριωτάκη 107, Καλλιθέα
- Λ. Δημοκρατίας 28, Μελίσσια
- Δεκελείας & Χατζηγεωργίου 2,  
Ν. Φιλαδέλφεια

### ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:

- Β. Ολγας 141
- Κωνσταντινουπόλεως 8
- Μ. Μπότσαρη 126, Κ. Τούμπα
- Π. Τσαλδάρη 35, Νεάπολη
- 25ης Μαρτίου 112
- Αριστοτέλους 79, Εύοσμος

## κάισσα

- Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους,  
Αθήνα, Τηλ.: 010 3606488
- Κονδύλη 7, Μαρούσι
- Πλ. Αγίας Αικατερίνης 21,  
Ηράκλειο
- Γ' Σεπτεμβρίου 118, Αθήνα
- Δήλου 22, Περιστέρι
- Χωρικών 4, Γλυφάδα
- Τιμοθέου 8, Παγκράτι
- Πατριάρχου Κωνσταντίνου 8,  
Θεσσαλονίκη

## Η Αγνώστη Καντά

Δημ. Γούναρη & Αμιλιανού Γρεβενών 6,  
Θεσσαλονίκη, Τηλ.: 0310 227010, 0310 229060



Ταγμ. Τζουλάκη 8, Ηράκλειο Κρήτης  
Τηλ.: 0810 288544

**Με την αγορά του “Dune - Οίκος των Ατρείδων”  
και ενός ακόμη βιβλίου των εκδόσεων Anubis**

**ΔΩΡΟ ΕΝΑ  
ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ  
ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ**

The Spice must flow...

**DUNE**

ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΑΤΡΕΙΔΩΝ  
www.anubis.gr

B E W A R E  
**MENTAT**  
processing data...

**Fremen**  
Desert Power



Τηλεφ. Αιώς Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9210847  
Κεντρική Εδραση: Σουχτάνη 17, 105 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-8841095  
http://www.anubis.gr e-mail: info@anubis.gr

[www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



# ADSL

## στην Ελλάδα

### Downloads με 256Kbps!

Το Κέντρο Έκτακτου Μπλεζουδού  
lkwouda@citywin-ess.com



**Μ**ας πήρε μερικά χρόνια, αλλά τελικά τα καταφέραμε... Έτσι, εν έτει 2002 η τεχνολογία

ADSL διατίθεται πλέον και στους Ελληνες χρήστες του Διαδικτύου και συγκεκριμένα στους χρήστες που κατοικούν στο Λεκανοπέδιο Αττικής, μια και αυτή τη στιγμή είναι διαθέσιμη μόνο στην Αθήνα. Πάντως, όπως όλοι δείχνουν, σε σύντομο χρονικό διάστημα οι συνδέσεις ADSL θα είναι γεγονός και για τους υπόλοιπους χρήστες πανελλαδικά.

Η ADSL, λοιπόν, υπόσχεται ταχύτατα downloads, χαμηλά pings στα on-line games μας, ενώ μέσω αυτής ο χρήστης είναι σε θέση να φιλοξενήσει ένα site στον υπολογιστή του, μετατρέποντάς τον μέχρι και σε... server, καθώς η εν λόγω υπηρεσία εξασφαλίζει μόνιμη σύνδεση με το Internet (δεν χρειάζεται dial-up ούτε καν login στο Δίκτυο). Οι ταχύτητες που προσφέρει (αυτή τη στιγμή - στο μέλλον αναμένονται υψηλότερες επιδόσεις) είναι 256Kbps

down-  
stream  
και 128Kbps  
upstream. Για να  
γίνουν οι συγκρίσεις  
πιο εύκολες, έχετε τη  
δυνατότητα να κατεβάσετε αρ-  
χεία από το Internet με ταχύτητα που  
αγγίζει τα 32KB/sec, ενώ μια τέτοια σύνδεση

είναι 2 φορές πιο γρήγορη από μία ISDN 128Kbps, 4 φορές πιο γρήγορη από μία ISDN 64Kbps, ενώ συγκριτικά με μια απλή σύνδεση PSTN 56Kbps... δεν θέλετε να μάθετε.

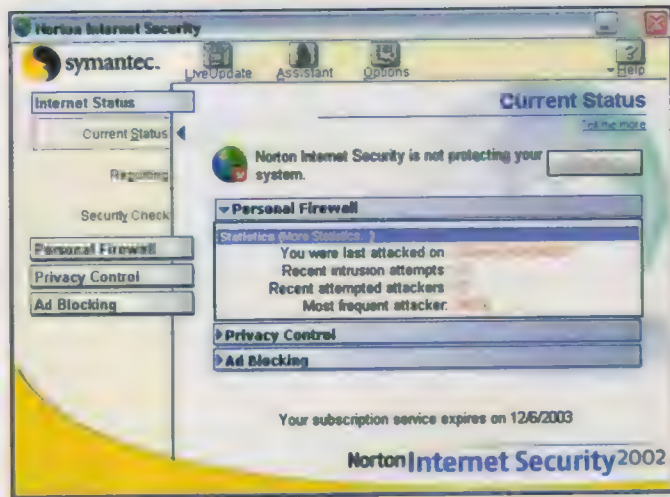
Η εταιρεία που μέχρι στιγμής διαθέτει ADSL συνδέσεις σε ιδιώτες είναι η Intracomm, προσφέροντας δύο διαφορετικά πακέτα για τους χρήστες. Περισσότερα, όμως, γι' αυτά θα δούμε στη συνέχεια. Αυτό που πρέπει να διευκρινίσουμε, είναι ότι η εν λόγω εταιρεία, πέρα από μια ταχύτατη σύνδεση στο Internet, προσφέρει και δύο τηλεφωνικές γραμμές για τις φωνητικές κλήσεις σας με σημαντικά μειωμένο κόστος (πάντα σε σχέση με το αντίστοιχο του ΟΤΕ). Επομένως, πέρα από το ταχύτατο Internet, υπάρχει και το δέλεαρ των χαμηλών χρεώσεων στα τηλεφωνήματά μας. Βέβαια, εμείς θα μείνουμε σε αυτό που μας ενδιαφέρει, στη σύνδεση με το Internet δηλαδή.



A stylized illustration of a muscular, silver humanoid figure running on a large, glowing pill. The background is a fiery, orange and yellow explosion or fire.

(τηλεφωνήματα, fax) ενώ είναι συνδεδεμένη στο Internet, χωρίς καμία απολύτως μείωση της ταχύτητας. Ακόμη και Video-on-Demand να χρησιμοποιεί κανείς, μπορεί ταυτόχρονα να μιλά στο τηλέφωνο, να δέχεται fax και να κατεβάζει δεδομένα από το Internet με 32KB/sec.

Η επικοινωνία μέσω μιας ADSL σύνδεσης γίνεται εξ ολοκλήρου ψηφιακά. Εξελιγμένες τεχνικές διαμόρφωσης του σήματος (κάτι που στην ουσία σημαίνει υψηλή συμπίεση των δεδομένων) επιτρέπουν στα απλά καλώδια χαλώδια (στην περίπτωση μας του ΟΤΕ) να γνωρίζουν μια "δεύτερη άνοιξη", προσφέροντας ταχύτητες που παλαιότερα ανήκαν στη σφαίρα της φαντασίας.



Η χρήση ενός καλού firewall είναι επιβεβλημένη σε μια γραμμή ADSL. Μην ξεχνάτε ότι στις συνδέσεις του είδους ο χρήστης έχει σταθερή IP Address και ως εκ τούτου είναι πιο "εκτεθειμένος" σε κακόβουλες ενέργειες (βλ. hacking) τρίτων.



## ΕΙΔΗ ΣΥΝΔΕΣΕΩΝ

**Υ**πάρχουν πολλά διαφορετικά είδη DSL συνδέσεων, αλλά εμείς θα αναφερθούμε στα xDSL. Τα διαφορετικά ακρωνύμια που προκύπτουν έχουν ως βάση τις δυνατότητες downstream και upstream που προσφέρει η γραμμή. Σε αλφαβητική σειρά, λοιπόν, ιδού τα είδη xDSL συνδέσεων:

**ADSL** Η Asymmetric Digital Subscriber Line είναι η πιο γνωστή μορφή DSL σύνδεσης. Το bandwidth που παρέχει (θεωρητικά πάντα) αγγίζει τα 800Kbps σε upstream και τα 8Mbps σε downstream.

**CDSL** Η Consumer DSL σύνδεση είναι μία τεχνολογία που ανήκει στη Rockwell. Χρειάζεται ειδικό hardware (το κατασκευάζει η Rockwell), ενώ προσφέρει 1Mbps downstream και περί τα 800Kbps upstream.

**G.Lite** Μια μορφή τεχνολογίας DSL, η οποία προσφέρει περίπου από 1,544Mbps μέχρι 6Mbps downstream, ενώ αγγίζει τα 128 με 384Kbps upstream.

**HDSL** Η High bitrate DSL είναι μια συμμετρική DSL γραμμή, κάτι που σημαίνει ότι το bandwidth για upstream αλλά και downstream είναι το ίδιο και φτάνει τα 1,54Mbps.

**ISDL** Το "I" μπροστά από το DSL προέρχεται από το ISDN. Έχουμε, λοιπόν, μια σύνδεση DSL, η οποία διαθέτει ίδιες δυνατότητες upstream και downstream με μια γραμμή ISDN 128Kbps.

**RADSL** Η Rate Adaptive DSL είναι μια ασύμμετρη DSL γραμμή η οποία, βασισμένη σε software της Westell, προσαρμόζει το ρυθμό αποστολής και λήψης δεδομένων στην ποιότητα της γραμμής σύνδεσης με τον τελικό χρήστη. Το μέγιστο downstream αγγίζει τα 7Mbps, ενώ το upstream το 1Mbps. Μια ακριβή, επαγγελματική λύση.

**SDSL** Η Symmetric DSL υπόσχεται ταχύτατο downstream αλλά και upstream, που αγγίζει τα 2,3Mbps.

**VDSL** Η Very high data rate DSL είναι μια τεχνολογία σύνδεσης DSL, η οποία απευθύνεται σε providers ή σε πολυεθνικές εταιρείες που έχουν ανάγκη για σχεδόν απεριόριστο bandwidth. Η απόσταση του τελικού χρήστη (server, αν προτιμάτε) από τον provider πρέπει να είναι το πολύ 1,5Km. Τέλος, το upstream αγγίζει τα 16Mbps, ενώ το διαθέσιμο downstream τα 52Mbps.

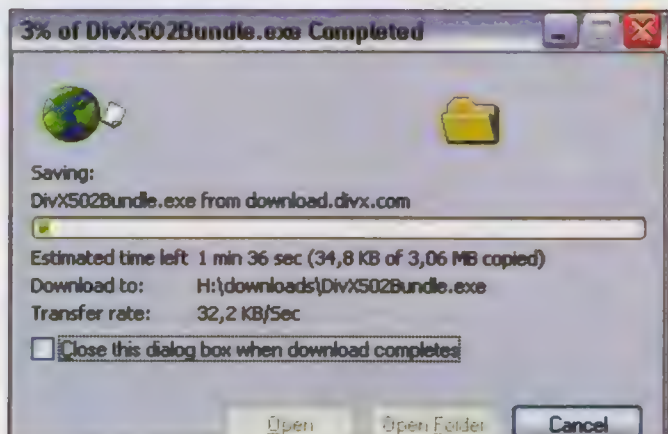
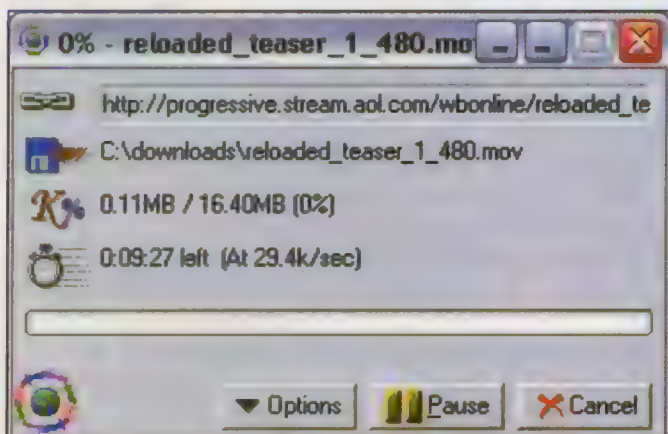
## Η ADSL ΚΑΙ Ο GAMER

Τα οφέλη που αποκομίζει ένας φίλος των PC games με την εγκατάσταση και χρήση μιας ADSL γραμμής είναι πολλά. Ένα από τα σημαντικότερα αφορά στα χαμηλά pings που "επιστρέφει" η γραμμή, όταν συνδεόμαστε με το Internet για ένα on-line game. Το ping (η υστέρηση του δικτύου στις εντολές μας, δηλαδή) είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες για ένα on-line game και αποτελεί θα έλεγε κανείς την ειδοποιό διαφορά που καθιστά το παιχνίδι ευχαρίστηση ή ταλαιπωρία. Με χαμηλά pings (όπως σε μία ADSL γραμμή) οι ενέργειές μας αλλιά και τα αποτελέσματά τους μεταφέρονται ταχύτατα από και προς τον server που φιλοξενεί το παιχνίδι, με αποτέλεσμα να μπορούμε να αντιδράμε ταχύτερα. Σε ένα shoot' em up (π.χ. το Unreal Tournament), για παράδειγμα, η ADSL γραμμή σε σχέση με μία απλή PSTN σύνδεση 56Kbps εξασφαλίζει την... on-line ζωή. Αρα, είστε σε θέση να απολαύσετε τα on-line παιχνίδια που σας αρέσουν και να αποδείξετε τι αξίζετε, χωρίς να σας "περιορίζει" μια κακή σύνδεση. Σε παιχνίδια στρατηγικής, τώρα, όπου το ping δεν είναι το άλφα και το ωμέγα, αλλιά είναι σημαντικό να μη γίνεται disconnect από το χρήστη, με μία σύνδεση ADSL το εκνευριστικό ενδεχόμενο να "πέσει η γραμμή" δεν υφίσταται πλέον, οπότε τέρμα οι "τσάμπα ήττες".

Πέρα, όμως, από τις εξαιρετικές δυνατότητες που δίνει η ADSL σύνδεση στα προαναφερθέντα θέματα, μην ξεχνάτε ότι υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε download ό,τι επιθυμείτε από το Internet με ταχύτητες που αγγίζουν τα 32KB/sec. Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει ότι μπορείτε να έχετε στο PC σας τα τελευταία demos των αγαπημένων σας παιχνιδιών, χωρίς να περιμένετε ατελείωτες ώρες να "κατέβουν" και χωρίς να χρεώνετε ένα σωρό χρήματα. Επιπλέον, τα ενδιαφέροντα modifications που κυκλοφορούν στο Internet για πολλά παιχνίδια (π.χ. Quake III: Arena), τα οποία, όμως, έχουν μέγεθος αρκετών Megabytes, είναι πλέον στη διάθεσή σας με σχετική ευκολία. Πίστες, patches, extra υλικό, editors, ό,τι επιθυμείτε για τα αγαπημένα σας παιχνίδια (και όχι μόνον) είναι πλέον προσιτά σε μερικά μόνο λεπτά της ώρας.

## ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ο εξοπλισμός που απαιτείται για να συνδεθεί κάποιος σ' ένα δικτυο γραμμών ADSL, δεν μπορεί να θεωρηθεί εξεζητημένος. Σε αντίθεση με άλλες λύσεις, όπως το Satellite, το hardware που πρέπει να διαθέτει περιορίζεται σε ένα ειδικό ADSL modem, το



Η χρήση ενός download manager είναι "must" σε μια σύνδεση ADSL. Τα περισσότερα προγράμματα της κατηγορίας "σπάνε" το αρχείο που επιθυμείτε να κατεβάσετε σε πολλά τμήματα, "τραβώντας" το από διαφορετικούς servers. Ως αποτέλεσμα αυτού είναι η πλήρης εκμετάλλευση του bandwidth της γραμμής.



οποίο παρέχουν οι εταιρείες που προσφέρουν αυτού του είδους τις συνδέσεις. Φυσικά, χρειάζεται και μια τηλεφωνική γραμμή, ενώ, επειδή το ADSL modem παρέχει έξοδο δικτύου (RJ-45), για να συνδεθεί ο υπολογιστής με αυτό χρειάζεται και μια κάρτα δικτύου. Από εκεί και πέρα, είστε έτοιμοι να σεραφάρετε

το Internet με απίστευτες (για τα δεδομένα) ταχύτητες, μιλώντας ταυτόχρονα στο τηλέφωνο... Το κόστος του hardware έχει ως εξής: Η εγκατάσταση (συμπεριλαμβάνει το ADSL modem) κοστίζει περί τα € 65,00, ενώ μια κάρτα δικτύου που συνδέεται μέσω του PCI διαύλου στο PC μας κοστίζει γύρω στα € 30,00. Από εκεί και πέρα, ο χρήστης, ανάλογα με το πακέτο σύνδεσης που θα επιλέξει, πληρώνει μηνιαία συνδρομή από € 15,00 μέχρι € 45,00. Όπως αντιλαμβάνεται κανείς, το κόστος είναι απολύτως λογικό, ενώ συγκρινόμενο με το αντίστοιχο συνδέσεων PSTN ή ISDN, είναι ελάχιστα ακριβότερο.

Πέρα από την έξοδο για δίκτυο, το ADSL modem παρέχει και βύσματα τύπου RJ-11 (τα γνωστά βύσματα τηλεφώνου), στα οποία ο χρήστης πρέπει να συνδέσει τις τηλεφωνικές συσκευές του (ή συσκευές fax) για να μπορεί να πραγματοποιήσει και τηλεφωνικές κλήσεις.

## ΠΟΣΟ ΚΟΣΤΙΖΕΙ

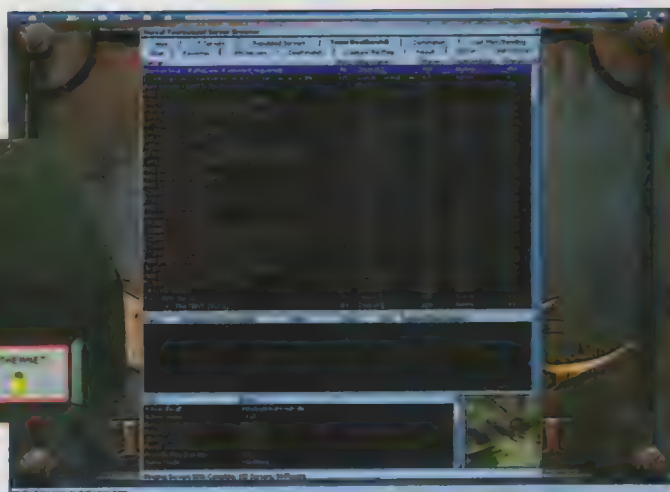
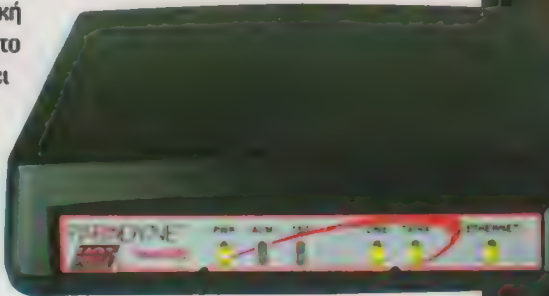
Το κόστος μιας ADSL γραμμής είναι απολύτως λογικό και ταυτόχρονα προσιτό για κάθε χρήστη που επιθυμεί να ξεφύγει μια για πάντα από τις αργές ταχύτητες που προσφέρουν οι dial-up συνδέσεις. Αν συνοψολογιστεί, δε, και το κόστος μιας dial-up σύνδεσης (ακόμη και τα "κρυμμένα": Βλ. χρονοχρέωση ΕΠΑΚ), καταλήγει στο συμπέρασμα ότι συνολικά μία ADSL σύνδεση 256Kbps downstream και 128Kbps upstream κοστίζει όσο μια dial-up σύνδεση ISDN 128Kbps. Φυσικά, τα οφέλη της πρώτης δεν περιορίζονται μόνο στο αυξημένο bandwidth (δεν απασχολείται γραμμή κατά τη σύνδεση, ο υπολογιστής είναι συνεχώς on-line). Αναλυτικά,

### Συνδεομορφίες xDSL

| Τύπος | Μέγιστο upstream | Μέγιστο downstream | Μέγιστη απόσταση χρήστη από server |
|-------|------------------|--------------------|------------------------------------|
| ADSL  | 800Kbps          | 8Mbps              | 5.500m                             |
| HDSL  | 1,54Mbps         | 1,54Mbps           | 3.650m                             |
| IDSL  | 144Kbps          | 144Kbps            | 10.700m                            |
| MSDSL | 2Mbps            | 2Mbps              | 8.800m                             |
| RADSL | 1Mbps            | 7Mbps              | 5.500m                             |
| SDSL  | 2,3Mbps          | 2,3Mbps            | 6.700m                             |
| VDSL  | 16Mbps           | 52Mbps             | 1.200m                             |

Οι ταχύτητες downstream που μπορεί να προσφέρει μια DSL σύνδεση ξεκινούν από 144Kbps και φτάνουν τα 52Mbps.

Το modem ADSL που παρέχει η Intraconnect είναι της Paradyme και κατασκευάζεται στις ΗΠΑ. Εξωτερικά μοιάζει με ένα κοινό PSTN modem.



Τέρμα πα τα disconnects και τα χαμηλά rings κατά τα on-line games σας... Επιτέλους, αντιμετωπίστε τον υπόλοιπο κόσμο με ίσους όρους και πάρτε την εκδίκησή σας απ' όσους σας θεωρούσαν "εύκολο στόχο".

Το κόστος μιας ADSL γραμμής είναι απολύτως λογικό και ταυτόχρονα προσιτό για κάθε χρήστη που επιθυμεί να ξεφύγει μια για πάντα από τις αργές ταχύτητες.

τώρα, η μόνη εταιρεία που προσφέρει αυτή τη στιγμή σε ιδιώτες ADSL συνδέσεις είναι η Intraconnect (τηλ.: 010 2855830). Σύντομα, όμως, θα δραστηριοποιηθούν κι άλλες εταιρείες στο χώρο, όπως η Vivodi Telecom (τηλ.: 010 8893777), η FORTHnet (τηλ.: 0801 11 38888) αλλά και ο ΟΤΕ.

Ας δούμε τι ισχύει τώρα όσον αφορά στο κόστος μιας ADSL σύνδεσης μέσω της Intraconnect. Κατ' αρχάς, παρέχονται δύο ειδών πακέτα, με το δεύτερο να είναι αρκετά πιο συμφέρον. Εσείς διαβάστε τις πληροφορίες και για τα δύο πακέτα και κρίνετε ποιο ταιριάζει περισσότερο στις ανάγκες σας. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

#### Πακέτο Home Connect

Τέλος σύνδεσης: € 65,00

Μηνιαίο τέλος: € 15,00

Πρόσθετα τέλη για χρήση Internet: € 0,012 ανά λεπτό

Στο συγκεκριμένο πακέτο υπάρχει μεν χαμηλό μηνιαίο τέλος (πάγιο), αλλά η χρήση του Internet υπόκειται σε χρονοχρέωση, κάτι που ίσως να αποδειχθεί μπουμερανγκ για έναν χρήστη που θέλει να κάνει εντατική χρήση της σύνδεσής του στο Δίκτυο.

Το δεύτερο πακέτο μοιάζει αρκετά πιο δελεαστικό:

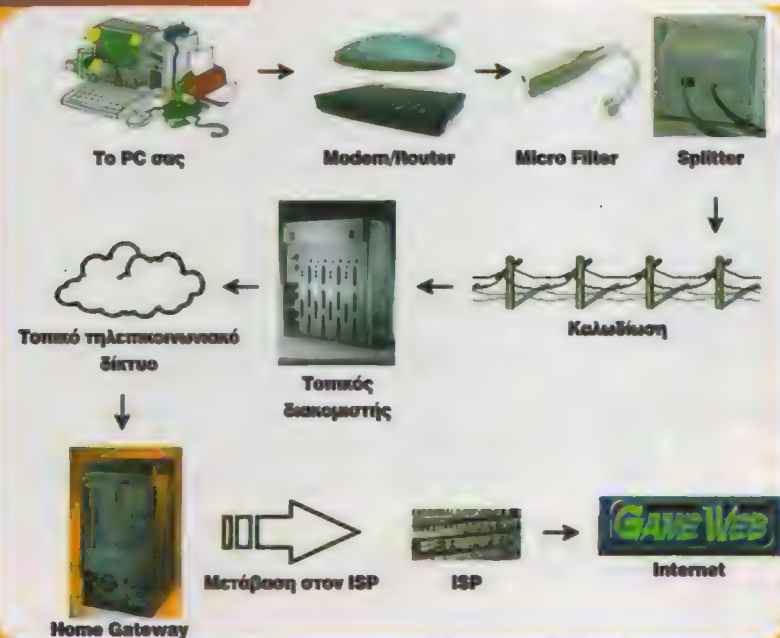
#### Πακέτο Home Connect Plus

Τέλος σύνδεσης: € 65,00

Μηνιαίο τέλος: € 45,00



# ADSL στην Ελλάδα



Το σχεδιάγραμμα περιγράφει τη συνδεολογία μιας ADSL σύνδεσης.

Σε αυτό το πακέτο μπορεί το μηνιαίο τέλος να είναι υψηλότερο απ' ό,τι στο πρώτο, αλλά η χρήση του Internet είναι απεριόριστη. Δεν υπάρχει, δηλαδή, κανενός είδους χρονοχρέωση είτε ογκοχρέωση. Και στις δύο περιπτώσεις, πάντως, μιλάμε για σύνδεση με δυνατότητα 256Kbps downstream και 128Kbps upstream. Ακόμη, δεν υπάρχει καμία απολύτως χρέωση οποιασδήποτε μορφής από τον ΟΤΕ. Για την ακρίβεια, ο μεγάλος τηλεπικοινωνιακός φορέας της πατρίδας μας δεν εμπλέκεται πουθενά...

Από πλευράς hardware, τώρα, το μόνο που θα χρειαστείτε είναι

μία κάρτα δικτύου τύπου Fast Ethernet. Στο κόστος του ADSL modem συμπεριλαμβάνονται τα € 65,00 της εγκατάστασης. Το καλώδιο Crossed Ethernet που θα συνδέσει την κάρτα δικτύου σας με το ADSL modem θα σας το δώσει ο τεχνικός της Intracnect, οπότε... άλλο ένα έξοδο μείον.

## ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Μετά την τεχνολογία σύνδεσης Satellite, που έχει κάνει εδώ και αρκετό καιρό την εμφάνισή της στον ελληνικό χώρο, η ADSL αποτελεί μια πιο "σίγουρη" λύση όσον αφορά στον τομέα παροχής υπηρεσιών broadband. Έχοντας ως κύριο όπλο το προσιτό κόστος (σε πλήρη αντίθεση με το κόστος μιας σύνδεσης Satellite), η εν λόγω τεχνολογία προβάλλει ως μία άριστη επιλογή για έναν χρήστη που επιθυμεί "κάτι παραπάνω" από μια απλή σύνδεση στο Διαδίκτυο. Το γεγονός ότι όλο και περισσότεροι φορείς μπαίνουν επιθετικά στο παιχνίδι, δείχνει ότι η συγκεκριμένη τεχνολογία έχει μέλλον μπροστά της. Εξάλλου, αν το καλοσκεφτείτε, δεν χρησιμοποιεί κα-

μία επαναστατική τεχνολογία: Δεν χρειάζεται τεράστιες επενδύσεις από πλευράς provider, ενώ στην ουσία εκμεταλλεύεται το υπάρχον δίκτυο χάλκινων καλωδίων.

Η ADSL, λοιπόν, είναι εδώ για να μείνει και, όπως όλα δείχνουν, ενδέχεται να αλλιάξει αρκετά τα gaming δεδομένα μας. Οι on-line αρένες ποτέ δεν ήταν τόσο κοντά...

PC

## ΑΠΟΡΙΕΣ

### ➤ Συνδεόμενος, για παράδειγμα, σε έναν server Quake 3: Arena, τι rings επιστρέφει μια ADSL γραμμή;

Το ping του χρήστη στη χειρότερη περίπτωση μπορεί να αγγίξει μέχρι και τα 40msec. Φυσικά, μιλάμε για περιπτώσεις που υπάρχει τέτοια δυνατότητα και από τον server με τον οποίο συνδεόμαστε. Πολλές φορές το ping κυμαίνεται ανάμεσα στα 10 με 30 msec. Αντίστοιχες τιμές για συνδέσεις PSTN είναι 300 με 500 msec, ενώ μια καλή ISDN σύνδεση μπορεί να πετύχει μέχρι και 55 msec. Ως γνωστόν, το ping είναι η υστέρηση απόκρισης του δικτύου, επομένως όσο μικρότερο τόσο καλύτερο.

### ➤ Θα κατεβάζω πάντα με 32KB/sec, ό,τι download και να κάνω;

Όχι πάντα. Αυτό, όμως, δεν εξαρτάται μόνο από το bandwidth της γραμμής σας, αλλά και από πολλούς "τρίτους" παράγοντες, όπως οι δυνατότητες που έχει, για παράδειγμα, ο server απ' τον οποίο κάνετε κάποιο download. Με τη χρήση, όμως, κάποιου download manager το προαναφερμένο πρόβλημα ξεπερνιέται. Ακόμη, μπορείτε να κάνετε πολλά downloads ταυτόχρονα, για να εκμεταλλευτείτε καλύτερα το bandwidth της γραμμής.

### ➤ Μπορεί να συνδέσει κάποιος πολλά PCs σε μια ADSL γραμμή;

Φυσικά. Οι χρήστες μοιράζονται αντίστοιχα το διαθέσιμο bandwidth της γραμμής (το οποίο είναι αρκετά υψηλότερο από περιπτώσεις όπου η γραμμή που μοιράζεται είναι ISDN).

### ➤ Στα δίκτυα που εκμεταλλεύονται cable modems, το bandwidth κάθε χρήστη έχει άμεση σχέση με τη συνολική κίνηση του δικτύου και συγκεκριμένα με τους συνδεδεμένους "τοπικούς" χρήστες. Ισχύει κάτι τέτοιο και σε μια γραμμή ADSL;

Όχι, σε καμία περίπτωση. Με την ADSL γραμμή συνδέεστε κατευθείαν με τον αντίστοιχο provider, χωρίς να συνδέεστε πρώτα σε κάποιο τοπικό δίκτυο χρηστών.

### ➤ Υπάρχει χρονοχρέωση κατά τη σύνδεση, όπως με τον ΕΠΑΚ;

Ούτε ο ΟΤΕ ούτε η Intracnect δεν χρεώνουν με κανέναν τρόπο (μιλάμε για το πακέτο απεριόριστης χρήσης Internet από τη δεύτερη εταιρεία) το χρόνο που ξοδεύετε on-line.

### ➤ Υπάρχει ογκοχρέωση από την Intracnect ή όριο (συνήθως Gigabytes) δεδομένων που μπορεί να κατεβάσει ο χρήστης, όπως στα δορυφορικά internet;

Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει ούτε ογκοχρέωση ούτε μέγιστο όριο αποστολής-λήψης δεδομένων.

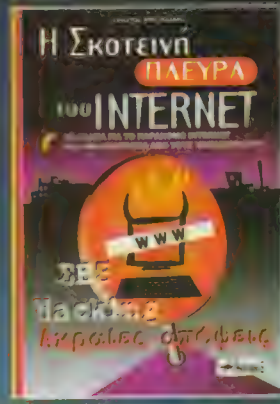
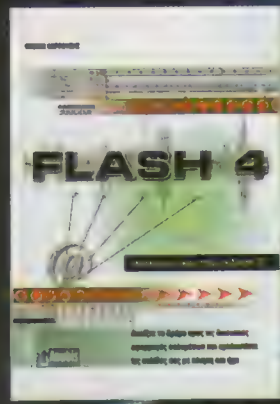
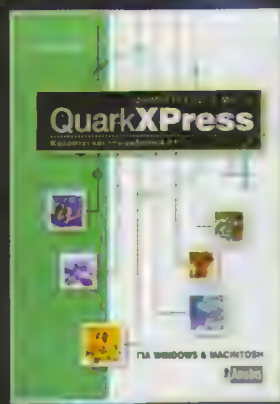
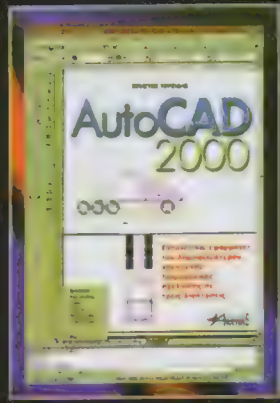
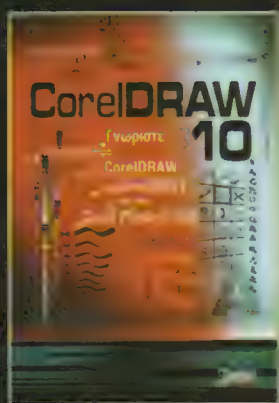
### ➤ Ο ΟΤΕ πού εμπλέκεται;

Τα χάλκινα καλώδια που μεταφέρουν το σήμα είναι ιδιοκτησία του ΟΤΕ. Το κόστος ενοικίασής τους εκ μέρους του χρήστη πληρώνεται από τη μηνιαία συνδρομή του προς την Intracnect, που παρέχει την ADSL σύνδεση.

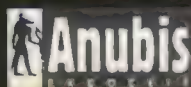


# Η Βιβλιοθήκη της Πληροφορικής

## Γραφικά & Internet

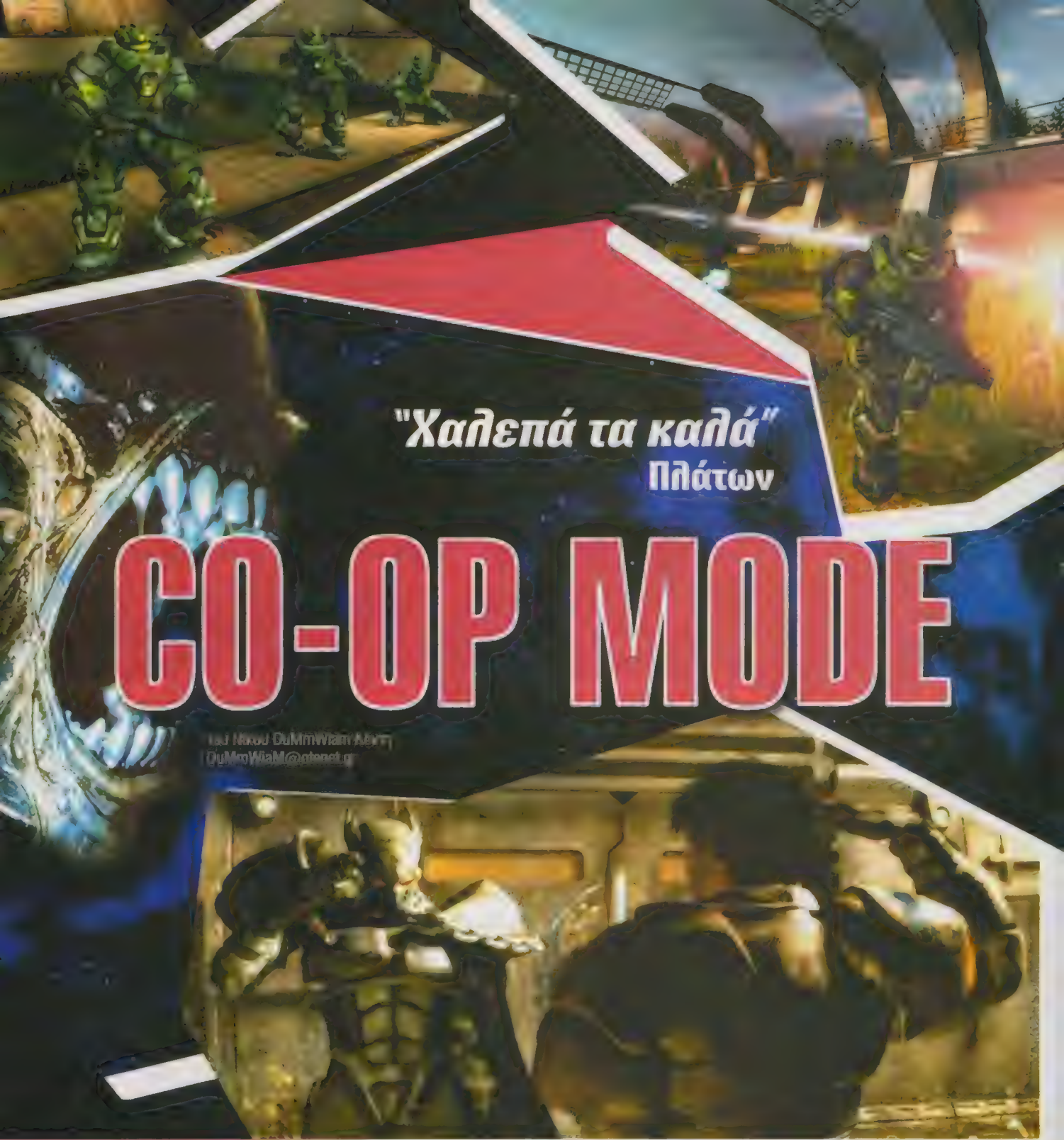


Για on-line παραγγελίες: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



Γραφείο: Λεωφ. Συγγρού 11, 115 27 Αθήνα, Τηλ: 210-3812001, 210-3812004  
Κεντρική Υπόδομη: Σουλτανή 17, 106 82 Αθήνα, Τηλ: 210-3812007, 210-3811100  
Web site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr) e-mail: [anubis@anubis.gr](mailto:anubis@anubis.gr)





*"Χαλεπά τα καλὰ"*  
Πλάτων

# CO-OP MODE

του Νίκου DuMmWiaM Αλντή  
| DuMmWiaM@otenet.gr

**Π**ροτού ξεκινήσουμε τη διεξοδική παρουσίαση του Co-Op Mode, θα ήθελα να ευχαριστήσω το φίλο του περιοδικού Νίκο Αποστολέλλη, ο οποίος μου έδωσε το έναυσμα γι' αυτό το άρθρο. Ο Νίκος, λοιπόν, στο γράμμα που έστειλε στο περιοδικό μας και δημοσιεύτηκε στο τεύχος 151, στη στήλη "FANzine", έθεσε ορισμένες σημαντικότερες απορίες: Τι είναι το Co-Op Mode, πώς μπορούμε να το ξεχωρίσουμε, γιατί το μπερδεύουμε με άλλα είδη παιχνιδιού; Αυτού του είδους οι απορίες, κατά τη γνώμη μου, ανάγουν το gaming σε πραγματική επιστήμη και αποδεικνύουν πόσο περίπλοκο είναι, πόσα φοβερά μυστήρια κρύβει και τη μοναδική ορολογία που το χαρακτηρίζει. Δεν ξέρω εάν το γνωρίζετε, αλλά σε λιγοστά πανεπιστήμια του εξωτερικού (στην Αγγλία νομίζω) το gaming διδάσκεται ως μάθη-

μα! Σίγουρα η νέα αυτή "επιστήμη" βρίσκεται στα σπάργανα, αλλά σύντομα είμαι σίγουρος θα γίνει ένας από τους μεγαλύτερους κλάδους της πληροφορικής. Ως απόδειξη της προφητικής κουβέντας μου (από εδώ και πέρα θα με φωνάζετε Ιούλιο, όχι Καίσαρα, αλλά Βερν), αναλογιστείτε πόσοι χρήστες ασχολούνται με το Internet, πόσοι με τον προγραμματισμό (πάσης φύσεως) και πόσοι με το gaming!

Με το που έφθασε αυτή η επιστολή-βόμβα στα γραφεία του "PC Master" (γνωστά και ως Ελληνικό Πανεπιστήμιο των Gamers), ο πρότανης του πανεπιστημίου Βαγγέλης Κράτσας με κάλεσε στο γραφείο του και μου είπε τα εξής: "Αγαπητέ λέκτορα του Πανεπιστημίου των Gamers, DuMmWiaM. Προέκυψε μία έκτακτη αποστολή την οποία πρέπει να φέρεις εις πέρας, διότι απειλούνται οι λεπτές ισορροπίες στο χώρο του gaming! Η απορία του φίλου Νίκου



Στο χώρο του gaming μέχρι στιγμής έχουμε γνωρίσει δύο βασικές κατηγορίες παιχνιδιών (modes): το Single Player και το Multiplayer.

Στο μεν πρώτο ο άμοιρος παίκτης βρίσκεται μοναχούλης του ενάντια στον υπολογιστή και τους υπηρέτες του, ενώ στο δεύτερο ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με άλλους παίκτες, είτε ως μέλος μίας ομάδας είτε μόνος του. Η εμπειρία, όμως, και οι ατελείωτες ώρες gaming έχουν δείξει ότι υπάρχει και μία τρίτη επιλογή gameplay, μία χρυσή τομή, η οποία χρόνια τώρα χαρίζει στον gamer μοναδικές εμπειρίες. Το όνομα αυτής είναι Co-Op Mode και λίγο πολύ όλοι την έχουμε βιώσει, απλώς δεν το έχουμε αντιληφθεί...



έχει σπείρει τον πανικό στη Σύγκλητο. Κάνε κάτι να λύσεις αυτό το X-File." Εσκυψα το κεφάλι, σκέφτηκα για 2,31 δευτερόλεπτα και απάντησα με στόμφο... "Yes, (PC) master!" Αμέσως έτρεξα πίσω στο κάστρο μου και κλειδώθηκα στη βιβλιοθήκη. Αρχαίοι τόμοι κατέβηκαν από τα ράφια, σκονισμένες περγαμινές ξεδιπλώθηκαν στα τραπέζια και η μελέτη ξεκίνησε. Επειτα από 10 μέρες μελέτης, 15 μέρες ύπνου, 25 γύρους απ' όλα χωρίς κρεμμύδι και 15 λίτρα μπύρα, οι απαντήσεις ήταν στο μυαλό μου... και στο αφιέρωμα που διαβάσετε αυτή τη στιγμή.

## ΤΙ ΕΣΤΙ CO-OP MODE;

Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων και για την καλύτερη κατανόηση του κειμένου που θα ακολουθήσει, θα επιχειρήσω έναν πρόχειρο ορισμό του συγκεκριμένου όρου: Co-Op Mode είναι η μορφή

παιχνιδιού στην οποία οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να συνεργαστούν και να συνδυάσουν την αποτελεσματικότητά τους σε αποστολές με αντιπάλους που ελέγχει είτε ο υπολογιστής είτε πολύ λιγότεροι σε αριθμό συμπαίκτες.

Σε καμία περίπτωση οι ομάδες δεν πρέπει να είναι ισάριθμες, γιατί τότε μεταβαίνουμε σε άλλα είδη/κατηγορίες παιχνιδιού. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, όταν οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες, αντίπαλες μεταξύ τους, τότε δεν έχουμε Co-Op Mode, αλλά team play. Κλασικό παράδειγμα αυτού του είδους παιχνιδιού είναι το team deathmatch, το οποίο έχουμε συναντήσει στο Quake και σε άλλα first person shooters. Το team play είναι σχετικά ανούσιο, χωρίς κανέναν ιδιαίτερο σκοπό, και σιγά σιγά εξελίχθηκε σε μία νέα μορφή, την object based team play. Και εδώ έχουμε δύο ή περισσότερες ομάδες ισάριθμων παικτών, οι οποίες, όμως, δεν σκοτώνονται χωρίς λόγο, αλλά έχουν κάποιον στόχο. Στα object based team play ανήκουν όλα τα capture the flag και king of the hill είδη παιχνιδιού, στα οποία δεν έχει σημασία εάν θα σκοτώσεις τον παίκτη της αντίπαλης ομάδας, αλλά εάν θα φέρεις σε πέρας την "αποστολή". Το υπέρτατο, όμως, object based team play είναι το πασίγνωστο modification Counter-Strike. Μάλιστα, ήταν τόσο μεγάλη η επιτυχία του, που το μμήθηκαν αρκετά μεταγενέστερα mods (tactical ops και jungle warfare για Unreal Tournament, navy seals για Quake III και άλλα).

Αρκετοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι το Counter-Strike είναι Co-Op Mode παιχνίδι, όμως, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Θα ίσχυε μόνο στην περίπτωση που στις πίστες του Counter-Strike θα μπορούσαν όλοι οι παίκτες να ανήκουν στην ίδια ομάδα και να παίζουν ενάντια στον υπολογιστή. Μόνο σε αυτή την περίπτωση θα μπορούσε κάποιος να ισχυριστεί ότι το Counter-Strike υποστηρίζει Co-Op Mode, κάτι που πιθανότατα θα γίνει στο προσεχές μέλλον με την κυκλοφορία του Counter-Strike: Condition-Zero (περισσότερα για το συγκεκριμένο παιχνίδι μπορείτε να διαβάσετε στο προηγούμενο τεύχος, στις ειδήσεις της στήλης "MODified Gaming").

Όπως προανέφερα, μπορεί ένα παιχνίδι ενάντια σε ανθρώπινους αντιπάλους να ανήκει στην κατηγορία που εξετάζουμε, αρκεί μία ομάδα να αποτελείται από ελάχιστα άτομα (1-3). Στην προκειμένη περίπτωση η ομάδα με τους λιγότερους παίκτες έχει συγκριτικά πλεονεκτήματα έναντι της άλλης ομάδας, καθώς είτε οι χαρακτήρες που χειρίζονται οι παίκτες είναι πολύ πιο ισχυροί είτε οι παίκτες αυτοί αντικαθιστούν τον υπολογιστή. Έτσι, η πολυάριθμη ομάδα έρχεται αντιμέτωπη με πολύ ισχυρούς εχθρούς και συνεργάζεται πολύ προσεκτικά ούτως ώστε να τους κατατροπώσει.

## CO-OP, A.I. & ΙΣΤΟΡΙΑ

Πολύ σημαντικός παράγοντας στο Co-Op Mode είναι το Artificial Intelligence (A.I.) των αντιπάλων που καλείται να αντιμετωπίσει η ομάδα, δηλαδή των μονάδων που χειρίζεται ο υπολογιστής. Εδώ υπάρχουν τρεις επιλογές: Έιτε να χρησιμοποιηθεί μεγάλος αριθμός αντιπάλων με χαμηλό A.I., ούτως ώστε να μην προλαβαίνουν οι παίκτες να αντιλαμβάνονται από πού τους έρχονται οι εχθροί, είτε να υπάρχουν πολύ ισχυροί αντίπαλοι (bosses), αλλά λίγοι σε αριθμό, με χαμηλό A.I., το οποίο, όμως, θα είναι αδιάφορο, διότι το boss θα είναι σχεδόν άτρωτο, είτε, τέλος, να μπορεί να δημιουργηθεί ένα τέλειο A.I. για τις μονάδες, το οποίο θα εξελίσσεται και η πρόκληση που θα προσφέρει θα είναι εφάμιλλη με αυτήν του ανθρώπινου παίκτη. Από τις τρεις κατηγορίες η δυσκολότερη είναι η



# CO-OP MODE



**Serious Sam 2:** Το μοναδικό 3D Action, το οποίο είναι κατά 100% συμβατό με την έννοια του όρου "Co-Op". Ειδικά η επιλογή split screen είναι άπαικτη.

τρίτη, ωστόσο, δεν έχουμε δει ακόμη κάτι που να μας προκαλεί τόσο πολύ και το βασικότερο που να μπορεί να εξελιχθεί. Ίσως να είναι νωρίς ακόμα για κάτι τέτοιο, αλλά ίσως και πολύ αργά για την ανθρωπότητα, εάν κάτι τέτοιο γίνει εφικτό (ο Stephen King είμαι; :P).

Παλαιότερα, τη δυνατότητα για Co-Op τη συναντούσαμε πολύ πιο συχνά από ό,τι σήμερα. Συγκεκριμένα, η platform κατηγορία παιχνιδιών ήταν γεμάτη Co-Op games, όπως τα Shinobi, Pre Historic, Arkanoid και Cabal. Όσο περνάει ο καιρός, όμως, η βιομηχανία παιχνιδιών αγνοεί το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού, δίνοντας περισσότερη βαρύτητα στα multiplayer death-matches και Object Based Team Play. Όσα παιχνίδια, δε, αποπειράθηκαν να χρησιμοποιήσουν το Co-Op ως επιλογή, απέτυχαν παταγωδώς. Το μοναδικό παιχνίδι των τελευταίων ετών, που έχει αμιγή Co-Op επι-

λογή, είναι το Serious Sam (και το I και το II). Συγκεκριμένα, η επιλογή ονομάζεται "split screen" και μπορούν μέχρι τέσσερα άτομα να παίξουν από το ίδιο PC, ενώ η οθόνη είναι χωρισμένη στα τέσσερα! Πρόκειται πράγματι για αριστούργημα.

Παρόμοια προσπάθεια για τη δημιουργία ενός είδους Co-Op παιχνιδιού έχει γίνει και από τη σειρά Diablo, η οποία, όμως, δεν πέτυχε, διότι κάθε παίκτης απομακρυνόταν από τον άλλον και έψαχνε τέρατα για να 'ν αντιμετωπίσει μόνος του, ενώ όταν οι δύο παίκτες βρίσκονταν μαζί, άρχιζε ένας αγώνας για το ποιος θα συγκεντρώσει τα περισσότερα αντικείμενα. "Ασ' τα κάτω είναι δικά μου", "εγώ το σκότωσα, εγώ θα τα πάρω", "\*!!@!@!! είκαλα δεν πρόλαβα να τα αρπάξω" κ.λπ. Βέβαια, στο Diablo II τα πράγματα είναι πιο ήρεμα και δεν συναντάμε τέτοια φαινόμε-

## CO-OP GAMES!

Ακολουθεί μία λίστα με πολύ γνωστά παιχνίδια που υποστηρίζουν, λίγο πολύ, επιλογές για Co-Op Mode.

- Serious Sam, Serious Encounters
- Serious Sam, First Encounter
- Halfway 2
- Dungeon Siege
- Diablo I
- SWAT 3
- Halo
- Starcraft
- Alien vs Predator 2
- Alien vs Predator
- Heretic II
- House of the Dead
- Age Of Empires 2
- Halo
- Medal Of Honor: Allied Assault
- Vampire the Masquerade: Redemption



**StarCraft:** Το απόλυτο παιχνίδι RTS. Αν και υποστηρίζει Co-Op, κανείς δεν σχολείται. Οι περισσότεροι προτιμούν την "ανθρώπινη επαφή".

να στην ίδια συχνότητα, διότι υπάρχουν διαφορετικές κλάσεις χαρακτήρων και μερικά αντικείμενα είναι άχρηστα σε κάποιες από αυτές. Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στο Dungeon Siege (το μοναδικό καθαρά Diablo-clone), καλύτερη απ' ό,τι στο Diablo II, καθώς υπάρχει ένας τεράστιος χάρτης αποκλειστικά για multiplayer και, φυσικά, δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας του δικού σας χάρτη με τη χρήση του Siege Editor.

Για RPGs μιλήσαμε, για Actions, επίσης, για Strategies, όμως, δεν είπαμε τίποτα! Κλασικότερο παράδειγμα Co-Op επιλογής βρίσκουμε στο υπέρτατο Starcraft, όπου δίνεται η δυνατότητα στους παίκτες να είναι σύμμαχοι ενάντια στον υπολογιστή. Βέβαια, στην πράξη σπανίως συμβαίνει κάτι τέτοιο, καθώς οι περισσότεροι επιδιίδονται



στις απολαύσεις που προσφέρει ο εξευτελισμός του ανθρώπινου αντιπάλου (κορυφαία στιγμή το γιουχάισμα που ρίχνεις όταν μπουκάρεις στην ανυπεράσπιστα Βάση του αντιπάλου). Ανάλογα σκηνικά φαίνεται ότι θα ζήσουμε και με την έλευση του Warcraft III, που υπόσχεται ακόμα περισσότερη δράση και ακόμα πιο επικές μάχες.

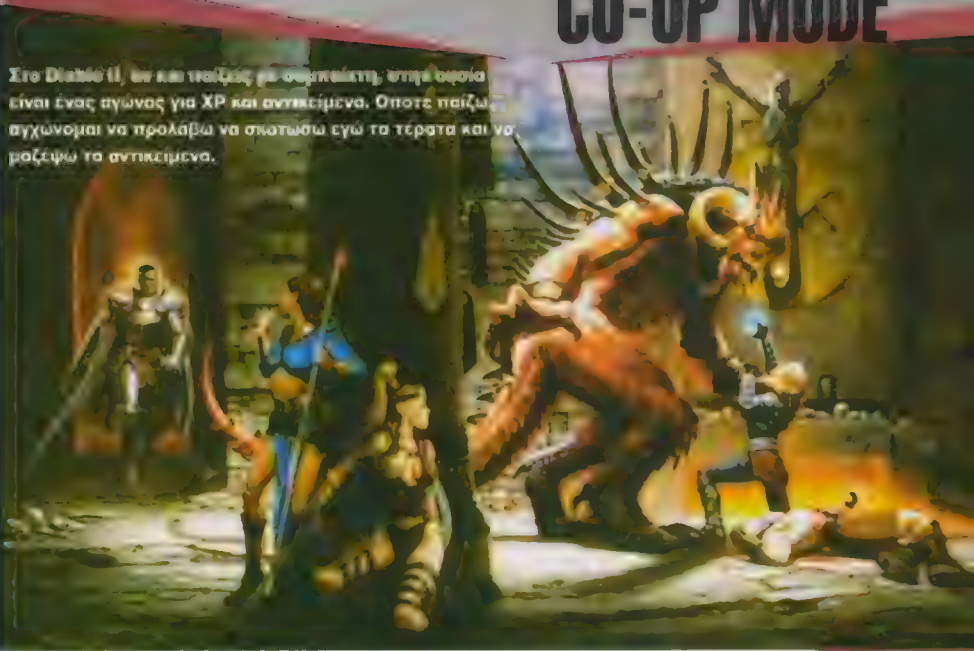
## CO-OP: ΠΑΙΚΤΕΣ VS ΠΑΙΚΤΗ

Όπως προανέφερα, Co-Op μπορεί να θεωρηθεί ένα παιχνίδι όπου μία ομάδα παικτών είναι αντίπαλη με έναν μόνο παίκτη και αυτό διότι ο ένας αυτός παίκτης έχει φοβερές δυνάμεις και είναι προικισμένος με ικανότητες υπερφυσικές για τους άλλους χαρακτήρες. Έτσι, η ομάδα πρέπει να συνεργαστεί προκειμένου να κατατροπώσει τον πανίσχυρο ανθρώπινο αντίπαλο, διότι σε one on one κανένας από τους παίκτες δεν έχει αυτή τη δυνατότητα. Το θετικό στην όλη υπόθεση είναι ότι ο υπέρ-παίκτης αυτός έχει υψηλό A.I., μια και πρόκειται περί ανθρώπου (εκτός εάν το συγκεκριμένο ρόλο στο παιχνίδι έχει αναλάβει κανένας στούρνερ).

Το μοναδικό παιχνίδι που υπέπεσε στην αντίληψή μου, προσφέρει τέτοιες δυνατότητες και ήταν αυτό που με επηρέασε για να κάνω τη μικρή προσθήκη στον κανόνα ήταν το Alien vs Predator, όπου υπάρχει η δυνατότητα στο multiplayer ένας παίκτης να πάρει τον Predator και οι άλλοι τους Marines ή Aliens. Η απόλαυση είναι ασύγκριτη απ' ενός από τη μεριά των πολλών (Marines, Aliens), που δεν ξέρουν από πού θα τους έρθει και πρέπει να πηγαίνουν όλοι πλάτη με πλάτη, απ' ετέρου από την πλευρά του Predator, ο οποίος είναι πανίσχυρος και απλώς ψάχνει ένα άνοιγμα για να χτυπήσει.

Όμως, αυτός ο ένας παίκτης (θα είναι

Στο Diablo II, αν και παίζεις με διαφορετική, στην ουσία είναι ένας αγώνας για XP και αντικείμενα. Οπότε παίζω σγχώνομαι να προλάβω να σκοτώσω εγώ τα τέρατα και να βολεύω τα αντικείμενα.

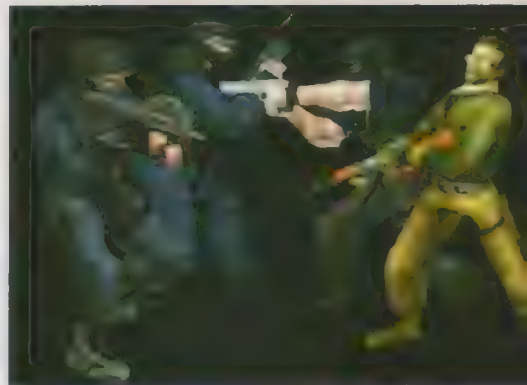


μόνος του) δεν χρειάζεται να είναι "άμεσος" αντίπαλος των άλλων παικτών. Θα σας αναφέρω ένα παράδειγμα: Πρώτα το Vampire the Masquerade: Redemption και σύντομα το NeverWinter Nights δίνουν τη δυνατότητα σε έναν παίκτη να αναλάβει το ρόλο του Dungeon Master (ή storyteller, αν προτιμάτε), επιτρέποντας στους άλλους παίκτες, που αποτελούν ομάδα, να απολαύσουν μια περιπέτεια του dungeon master τους! Οι παίκτες αυτοί συνεργάζονται προκειμένου να λύσουν τους γρίφους, να σκοτώσουν τα τέρατα και να υπερπηδήσουν όλα τα εμπόδια που τους βάζει ο Dungeon Master και τελικός σκοπός τους είναι να ολοκληρώσουν το σενάριο αυτό. Η μεταφορά αυτή των Pen & Paper επιτραπέζιων στην οθόνη του υπολογιστή μας νομίζω ότι θα είναι το μέλλον του Co-Op Mode.

## ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Ελπίζω να έριξα άπλετο φως στην ερώτηση για το τι είναι το Co-Op Mode και να κάλυψα ορισμένες από τις βασικές πτυχές του είδους αυτού. Δυστυχώς, ο χώρος δεν ήταν

αρκετός για να αναφερθώ και στα MMORPG (Massive Multiplayer On-Line RPGs), τα οποία εισάγουν μια τροποποιημένη μορφή του Co-Op Mode. Σίγουρα με την πάροδο του χρόνου το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού θα βελτιωθεί. Ίσως να γεννηθεί ένα νέο breed παιχνιδιών, τα οποία θα είναι αποκλειστικά Co-Op, όπως έγινε με το multiplayer στο παρελθόν. Αυτό, από



Το Counter-Strike δεν χαρακτηρίζεται ως Co-Op παιχνίδι, αλλά ως objected based team play. Σίγουρα έχει γνώρισε μεγάλη επιτυχία, αλλά δεν είναι αυτό που φάχνουμε στο αφέριμα αυτού του μήνα. Οι φανατικοί διαβάστε το προηγούμενο τεύχος του "PC Master".

"απλή" επιλογή mode παιχνιδιού, έστρωσε το έδαφος για τα αποκλειστικά multiplayer games (Everquest, T4C, Dark Age Of Camelot). Το gaming εξελίσσεται και εμείς με την ανταπόκρισή μας καθορίζουμε την πορεία που θα πάρει. Ό,τι δεν μας αρέσει πάει στον Καιάδα, ό,τι λατρεύουμε στον Ολυμπο! Καλή συνέχεια, φίλοι και μην ξεχνάτε ότι... το gaming εστί φιλοσοφείν.

PC



## Links

- <http://wonderworld.com/coop/ai/ai2.htm> Σχετικά με την AI των πολεμικών ειδών προσαρμοσμένη για Co-Op για το Quake II
- <http://wonderworld.com/coop/ai/ai2.htm> Μερικές αποδείξεις για Co-Op για το Quake II
- <http://www.planet.com/ai/ai2.htm> Σχετικά με την AI των πολεμικών ειδών προσαρμοσμένη για Co-Op για το Quake II
- Από εδώ μπορείτε να κατεβάσετε το modification Dark files για το C&C: Renegade, το οποίο κωδικοποιεί για μια γρήγορη Co-Op στο διάστημα, αλλά "γρήγορος" στην είδη του καλού μου, δεν μπορεί να 3D Action της Westwood.
- <http://www.planet.com/index.asp?score=1955&score=1955&file=24193&download=1> Το πακέτο Operation Medal of Honor: Allied Assault, με το οποίο μπορείτε να παίξετε την ιστορική της απόβασης με άλλους παίκτες. Μοναδική εμπειρία.



# Ελληνικά Games

του Χάρη Κλάδη

## Μια ιστορία

ΜΕΡΟΣ Β'

## χωρίς τέλος





**Τ**ο πρώτο μέρος του αφιερώματός μας γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία ανάμεσα τόσο στο αναγνωστικό κοινό όσο και στους ίδιους τους εμπλεκόμενους με την ελληνική βιομηχανία των games. Το ευτύχημα είναι πως το αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους αφύπνισε παράγοντες και ξύπνησε... μνήμες! Όπως θα δείτε, αποφασίσαμε να εντάξουμε το γράμμα του αναγνώστη μας Λάμπρου Ποταμιάνου στο κυρίως σκέλος του δεύτερου μέρους του αφιερώματος και όχι στη στήλη της "Αλληλογραφίας", ως ειδοίται, αφού εκτός από σχετικό με όσα θα διαβάσετε στο αφιέρωμα αυτό, είναι και αντιπροσωπευτικό, καθώς περιγράφει την "πανεμένη" ιστορία ενός φανατικού παιρνιδά που είχε το μεράκι της δημιουργίας αλλά "οκόνταψε" στη διαδρομή! Θα διαβάσετε τις απόψεις δημιουργών και παραγόντων για την ελληνική βιομηχανία και αγορά, για κάποια μεράκια και εμμονές που ανέκαθεν συνοδεύουν τους δημιουργούς games, για τις καλύτερες στιγμές, τα οράματα και τα παράπονά τους. Καθένας από αυτούς μας μίλησε για την "προσωπική" περιπέτειά του στο χώρο του gaming, τα βήματα που ακολούθησε και τις εμπειρίες που αποκόμισε. Φυσικά, δεν λείπει ο παραλληλισμός της ελληνικής σκηνής με αυτές άλλων, υπό ανάπτυξη χωρών

Πέρασε κιόχας ένας μήνας από το πρώτο αφιέρωμά μας στα ελληνικά games και, όπως σας είχαμε προϊδεάσει, η ιστορία συνεχίζεται. Στο πρώτο μέρος, πέραν της προϊστορίας των ελληνικών games και της αναφοράς σε συγκεκριμένους τίτλους της χρυσής εποχής των home υπολογιστών, είδαμε τα διαχρονικά προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι ελληνικές παραγωγές από τότε έως σήμερα. Σε αυτό το δεύτερο μέρος θα δούμε πώς κινείται η ελληνική βιομηχανία στη σύγχρονη πλέον μορφή της και με ποιον τρόπο τα εγκώρια games βαδίζουν στις αρχές, όπως θα δούμε παρακάτω, της πιο ελπιδοφόρας εποχής του ελληνικού software!

της Ανατολικής Ευρώπης, αλλά και φτασμένων, όπως της Γαλλίας, της Γερμανίας και, φυσικά, της Αμερικής.

## ΕΜΠΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΠΑΙΔΙΑ!

Ο "Τελευταίος Υπερασπιστής" ήταν το τελευταίο και ίσως το σημαντικότερο δείγμα της προσπάθειας της Spin Software στο χώρο των PC games. Το 1993 η αδύναμη ελληνική αγορά σήμανε το τέλος της Spin και άφησε τη σκηνή των ελληνικών games σε ληθαργό, που κράτησε σχεδόν 4 χρόνια. Το παιχνίδι αντιδούσε, για όσους δεν είχαν διαβάσει το ανάλογο review ή δεν το μάντεψαν, τη θεματολογία του από τα τελευταία χρόνια του Βυζαντίου, όταν η βυζαντινή αυτοκρατορία πάλευε να κρατήσει τα εναπομείναντα εδάφη της απέναντι στις ορδές των Οθωμανών.

Από το 1997 και μετά η ελληνική σκηνή έδειξε πολλά πρόσωπα. Πολλές από τις προσπάθειες που έφτασαν στα καταστήματα περιελάμβαναν αξιόλογα στοιχεία, άλλες πάλη μας άφησαν με το πα-

ράπονο της μετριότητας. Φυσικά, ακόμη περισσότερες ήταν αυτές που έμειναν στα χαρτιά ή απλώς δεν κατάρθωσαν να ολοκληρωθούν ποτέ. Την τετραετία 1997 έως το 2000 άρχισε να "ζυμώνεται" η βασική μαγιά των δημιουργών της σύγχρονης γενιάς, ανθρώπων που ξεπετάχτηκαν από την demoscene, η οποία τα τελευταία χρόνια γνωρίζει, όπως οφείδει, άνθηση και στη χώρα μας.

## UNTOLD STORY

Ένα από τα πιο ελπιδοφόρα σκηνήματα της ελληνικής σκηνής ήταν αυτό που συγκροτήθηκε για να δημιουργήσει το "Untold Story" (demo του οποίου υπήρχε στο CD-ROM του τεύχους 141), ένα RPG το οποίο "κόλλησε", σύμφωνα με τα λεγόμενα του προγραμματιστή και manager Τσομπανόπουλου "Dimi" Δημήτρη. Όπως θα διαπιστώσετε, το παιχνίδι τους έχει (θα είχε, αν προτιμάτε) έναν απόλυτα ταιριαστό, μοιραίο τίτλο...

### PC Master: Πώς αποφάσισες να γίνεις game's programmer;

Τσομπανόπουλος Δημήτρης: Το programming μου αρέσει εδώ και πολλά χρόνια. Το πρώτο game το έγραψα σε έναν Apple IIc σε compiled AppleSoft Basic το 1985, όταν ήμουν στο τέλος του Β.Α. Πληροφορικής στη Νέα Υόρκη. Ήταν στο στυλ του "Donkey Kong" αλλά με ένα ρομπότ που έπρεπε να ανεβεί σε ένα πολυώροφο κτήριο για να πάρει κάποια bonuses και να εξασφαλίσει νέα κομμάτια προς αντικατάσταση αυτών που χαλούσαν στις διάφορες παγίδες που υπήρχαν. Φυσικά, δεν το έγραψα για εμπορικούς σκοπούς, αλλά μόνο για το μεράκι μου και λόγω της αγάπης μου προς τα games. Η επόμενη και μοναδική έως τώρα ευκαιρία συμμετοχής στη δημιουργία ενός παιχνιδιού αξιώσεων εμφανίστηκε όταν τυχαία ήρθα σε επαφή με ένα μέλος μίας ομάδας από γραφίστες, οι οποίοι σχεδίαζαν ένα παιχνίδι.

Γνωρίστηκα με την ομάδα και όταν έμαθα ότι επρόκειτο να χρηματοδοτηθεί η προσπάθεια και να δημιουργηθεί μία εταιρεία με αντικείμενο την κατασκευή games, όπως καταλαβαίνετε, χάρηκα πάρα πολύ και δέχθηκα να συμμετάσχω.



### PCM: Περιέγραφέ μας τα βήματα δημιουργίας του καταστήματος.

Τ.Δ.: Όταν ξεκινήσαμε, τυπικά τον Μάρτιο του 2000, ακόμη δεν ξέραμε τι ακριβώς θέλαμε να κάνουμε. Συζητήθηκαν πολλά, μεταξύ των οποίων το είδος του παιχνιδιού, η τεχνολογία που θα χρησιμοποιούσαμε, ο χρόνος στον οποίο θα θέλαμε να τελειώσουμε, οι ειδικότητες των ατόμων που θα χρειαζόμαστε κ.λπ. Καταλήξαμε σε ένα 3D action-RPG παιχνίδι, διότι ο τύπος αυτός άρεσε στα περισσότερα μέλη της ομάδας.

Αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε μία 3D engine του εμπορίου (έτοιμη) για το βασικό rendering, animation και collision detection και να κάνουμε όλα τα υπόλοιπα εμείς. Επίσης, υπολογίσαμε τότε ότι θα έπρεπε να τελειώσουμε σε περίπου 2 χρόνια. Αρχικά ξοδέψαμε 3-4 μήνες, για να μάθουμε να χρησιμοποιούμε τη μηχανή από προγραμματιστικής πλευράς, καθώς και τα βασικά της κατασκευής τριδιάστατων κόσμων και μοντέλων. Μέχρι το



# Ελληνικά Games

Ο δρόμος του 2000 είχε σχεδιαστεί ο σχεδόν της του λογισμικού του παιχνιδιού και είχε υλοποιηθεί σε C++ με Object Oriented programming, Programming by Contract και Design Patterns, σε σημείο που μπορούσα με πλέον να ξεκινάμε σε ό,τι ανάλυση οθόνης θέλαμε, να φορτώνουμε κόσμους και μοντέλα ανθρώπων, να μετακινούμαστε μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον, να χρησιμοποιούμε δυναμικό φωτισμό κ.λπ. Παράλληλα, κατασκευάζονταν οι κόσμοι (levels) του παιχνιδιού και όλα τα μοντέλα των αντικειμένων και των χαρακτήρων που θα εμφανιζόνταν στο παιχνίδι. Επίσης, συνδέθηκε με το λογισμικό του παιχνιδιού μία ισχυρή, Object Oriented scripting γλώσσα, η DScript, την οποία ξεκίνησα να γράφω από το 1993 και η οποία εξακολουθεί να εξελίσσεται. Η διαδικασία αυτή, στην περίπτωση μας, ήταν ένα μείγμα παραγωγής και εκμάθησης, μια και κανένας από τους γραφίστες δεν είχε ξανακάνει γραφικά για παιχνίδι, και έτσι κατασκευάστηκαν πολλοί κόσμοι και μοντέλα τα οποία στη συνέχεια επανασχεδιάστηκαν ώστε να φτάσουν στο επιθυμητό επίπεδο. Το κακό είναι ότι έτσι σπαταλήθηκε πολύ περισσότερος χρόνος από ό,τι θα έπρεπε. Υπήρξαν, παράλληλα, αρκετές σοβαρές μεταβολές στη σύσταση της ομάδας, γεγονός που προξένησε επιπλέον καθυστερήσεις.

**PCM:** Πώς ήταν τα όσα σας κράτησαν για το "Untold Story"? Πώς από αυτά υλοποιήθηκε και ποιο όνειρο και γιατί;



**Τ.Δ.:** Το όραμά μου από την αρχή ήταν να δημιουργήσουμε το πρώτο ελληνικό παιχνίδι στην 3D action-RPG κατηγορία, το οποίο θα μπορούσε να κάνει παγκόσμια επιτυχία. Καταφέραμε σήμερα να έχουμε μία τεχνολογία αξιόπιστη, λειτουργική, η οποία μας επιτρέπει να δημιουργούμε σχετικά εύκολα το λεγόμενο "game content", βασισμένη σε στοιχεία και λύσεις που έχουν αναπτυχθεί και έχουν αποδειχθεί σωστές στην πράξη από μεγάλα και γνωστά game studios. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, είμαστε πλέον καλοί στο να κάνουμε τρισδιάστατα μοντέλα, κόσμους και real time animation για games, τα οποία γίνονται πολύ πιο εύκολα από αντίστοιχα για βίντεο, flash κ.λπ. Αυτό που δεν καταφέραμε, είναι να φτάσουμε στο επίπεδο αυτό στους χρόνους που υπολογίζαμε αρχικά, ώστε να έχουμε κάνει περισσότερη δουλειά στο level design, από το οποίο εξαρτάται το "game content" που βλέπει ο παίκτης. Χάσαμε περίπου έναν χρόνο, κατά τον οποίο έγιναν ριζικές αλλαγές στην ομάδα, ενώ η κατασκευή του παιχνιδιού συνδυαζόταν με την εκμάθηση στον τομέα των γραφικών, κάτι αναμενόμενο για μια νεοσύστατη ομάδα.

**Τ.Δ.:** Θεωρώ την ομάδα μας από τις πιο ευνοημένες ακόμα και σε σχέση με νεοσύστατες ομάδες στο εξωτερικό. Οι περισσότεροι ξεκινούν κατασκευάζοντας μία game engine και ένα παιχνίδι ταυτόχρονα, δουλεύοντας πάνω σ' αυτά στον ελεύθερο χρόνο τους. Κάνουν όλη την αρχική δουλειά και στη συνέχεια αρχίζει ένας αγώνας διαφήμισης, συνήθως μέσω Διαδικτύου και προσέγγισης εκδοτικών οίκων με τη χρηματοδότηση των οποίων ολοκληρώνουν το game. Εμείς ξεκινήσαμε ως εταιρεία, με όλη την ομάδα να αμείβεται για την εργασία της και με την υπόσχεση ότι η διάθεση του τελικού προϊόντος ήταν σχεδόν εξασφαλισμένη εκ των προτέρων, αρκεί η ποιότητά του να είναι υψηλή και η τεχνολογία του επίκαιρη. Τα καταφέραμε, αλλά, όπως προανέφερα, με αρκετά μεγάλη καθυστέρηση. Οι δυσκολίες είχαν να κάνουν: α) με την κάπως ταλαιπωρημένη πορεία που ακολούθησε η ομάδα για να καταλήξει στη σημερινή σύστασή της, β) με τη μη τήρηση χρονοδιαγραμμάτων αλλά και τη μη αναπροσαρμογή τους, γ) με τις αλλαγές στις εκδόσεις της rendering engine, που προκάλεσαν κάποιες μικρές καθυστερήσεις, δ) με τον έλλειψη έλεγχου της ποιότητας των γραφικών, με αποτέλεσμα να αργούμε να καταλήξουμε σε ποιοτικά αποτελέσματα, ε) με την έλλειψη εμπειριών προγραμματιστών σε τρισδιάστατα παιχνίδια, που προκάλεσε την απώλεια αρκετών μηνών κατά τους οποίους διάφοροι, κατά τα άλλα άριστοι προγραμματιστές, δοκίμαζαν τις δυνάμεις τους και τελικά αποχωρούσαν.

Ενας παράγοντας τον οποίο αναφέρω τελευταίο, αλλά θεωρώ πολύ σημαντικό, είναι το ομαδικό πνεύμα, κάτι το οποίο εμείς οι Έλληνες χρειαζόμαστε να το καλλιεργήσουμε ιδιαίτερα ώστε να αντιληφθούν όλα τα μέλη μιας ομάδας ότι ένα project τέτοιου μεγέθους δεν γίνεται από ένα ή δύο άτομα, αλλά απαιτείται καλή και ομαδική συνεργασία όλων. Αυτό είναι κάτι που η σημερινή ομάδα διαθέτει, αλλά μόνο κατόπιν αρκετής προσπάθειας.

**PCM:** Η θα άλλαζες αν τα ξεκινάσεις από την αρχή;

**Τ.Δ.:** Πρώτα-πρώτα, θα ήμουν περισσότερο συστηρής με άτομα και καταστάσεις που θα έτειναν να αποσπάσουν την ομάδα από το έργο της. Αν ξεκινούσα πάλι με νεοσύστατη και άπειρη ομάδα, θα άρχιζα με



κάτι αρκετά πιο απλό - ένα RPG απέχει πολύ από το να είναι "εύκολο" project. Παρατηρήστε ότι στο εξωτερικό οι περισσότεροι ξεκινάνε με ραδάκια ή άλλα "εύκολα" games. Πέραν αυτών, θα ήθελα, αν όχι το πρώτο, αλλά το δεύτερο game μας να είναι σαν το "Untold Story".

**PCM:** Περιέγραψε μας το παιχνίδι στη μορφή που έχει αυτή τη στιγμή.

**Τ.Δ.:** Αυτή τη στιγμή, έχουμε αναπτύξει όλη την απαραίτητη τεχνολογία για τη δημιουργία game content, αν και μας λείπει ένας level-editor, με τον οποίο ακόμα και ένας μη προγραμματιστής θα μπορεί να δημιουργήσει game content. Έχουμε δημιουργήσει ένα demo με δύο πόλεις, το οποίο δίνει μία ιδέα του πώς θα είναι το παιχνίδι στην τελική μορφή του. Υπάρχει, επίσης, ένα design document, το οποίο έχουμε ως βάση, και μερικά level descriptions.

**PCM:** Ποιο είναι το μέλλον του παιχνιδιού;

**Τ.Δ.:** Αυτό θα φανεί σύντομα, αλλά με τα σημερινά δεδομένα δεν φαίνεται ευόπινο. Πρέπει πάντα να λαμβάνουμε υπόψη ότι η τεχνολογία, ειδικά στον τομέα των games, έχει κοντινή ημερομηνία λήξεως.

**PCM:** Ετοιμάζεις κάτι παρόμοιο για το μέλλον; Έχεις κάποια ιδέα που θα ήθελες να υλοποιηθεί;

**Τ.Δ.:** Βλέποντας όλα τα παιχνίδια του είδους που βγήκαν τελευταία, και ιδίως μερικά με πολύ καλές πωλήσεις, έχω να πω το εξής: Πριν να ασχοληθώ με το "Untold Story", το είδος αυτό δεν με τραβούσε καθόλου. Προτιμούσα πάντα strategy και FPS παιχνίδια. Το RPG το αγάπησα βλέποντας πόσο ανοιχτό μπορεί να είναι ένα τέτοιο παιχνίδι όσον αφορά στο gameplay. Δεδομένου, όμως, και του φοβερού ανταγωνισμού, μένει να δούμε κατά πόσο ένα τέτοιο (ακριβό) παιχνίδι μπορεί να υλοποιηθεί στην Ελλάδα. Είμαι δημιουργικό άτομο και, φυσικά, έχω κάποιες ιδέες που θα ήθελα να υλοποιήσω :). Υπάρχουν πολλές κατευθύνσεις στον τομέα των games που μπορεί να ακολουθήσει κανείς, αλλά η ιστορία και η μυθολογία μας σε συνδυασμό με... κάποια άλλα πράγματα μπορούν να παρέχουν ατελείωτες και ενδιαφέρουσες ιδέες για games.

Δεν θα μπορούσε να μην έχει απόλυτο δικίο ο Δημήτρης. Η μυθολογία μας φτάνει για να "ποτίσει" δεκάδες τέτοια παιχνίδια, με βάθος πολύ μεγαλύτερο από αυτό των



σύγχρονων games, που κατορθώνουν πολλές φορές να "μπερδέψουν" δεκάδες μυθολογικά, άσχετα μεταξύ τους, στοιχεία, προσπαθώντας να υλοποιήσουν ένα σενάριο ελκυστικό στον παίκτη/αγοραστή. Είχα γράψει στο παρελθόν ότι από μόνη της η ελληνική μυθολογία είναι πηγή έμπνευσης για RPG σενάρια. Πάρτε, για παράδειγμα, την Αργοναυτική Εκστρατεία. Δεν νομίζω πως χρειάζεται να πω κάτι άλλο.

Όπως και να έχει, η εμπειρία του Δημήτρη, καθώς και των άλλων παιδιών που βρίσκονται πίσω απ' το "Untold Story", αποτελεί τρανταχτό παράδειγμα του τι συμβαίνει στην ελληνική πραγματικότητα των games. Και αν η πίστωση που σας άφησε κάθε άλλο παρά ελπιδοφόρα είναι, συνεχίστε με το γράμμα του φίλου Κώστα, ενός από τους δημιουργούς του επιτυχημένου "1821".

## ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΡΑ

Το "1821" έκανε την εμφάνισή του σχεδόν πριν από μισό χρόνο και αμέσως απέσπασε καθημερινά σχόλια από το σύνολο του εξειδικευμένου τύπου. Μάλιστα, το παιχνίδι τα πάει αωυνηδιστα καλά, ξεπερνώντας σε πωλήσεις πολλούς αξιοσημείωτους τίτλους. Το "1821" αποτελεί μια εικόνα της τωρινής κατάστασης που μπορεί να γνωρίσει ένα αξιόλογο ελληνικό παιχνίδι, το οποίο μπορεί να "κοιτάξει" και πέρα από τα σύνορα της πατρίδας μας. Ένας από τους συντελεστές, ο Κώστας Μαυρίκης, μας μιλήσε γι' αυτό.

"Το όλο πράγμα ξεκίνησε μεταξύ σουδαρού και αστείου πριν από 3,5-4 χρόνια μεταξύ τριών φίλων (των Δημήτρη Πλαγιάννη, Θανάση Τριανταφυλλίδη και του υποφαινόμενου). Από μας ο ένας είχε κάποια ερασιτεχνική σχέση με τον προγραμματι-

σμό και όλοι πάθος με τα games (παίζαμε όλοι από την εποχή του Spectrum). Από κει το πράγμα ξεκίνησε να παίρνει υπόσταση, γνωρίσαμε ανθρώπους, η ομάδα μεγάλωσε λίγο περισσότερο και κάποια στιγμή καταφέραμε να βγάλουμε στην ελληνική αγορά την πρώτη προσπάθειά μας, το Basketball Manager (πριν από περίπου 3 χρόνια). Από κει και πέρα το ένα έφερε το άλλο και έχουμε φτάσει σήμερα να έχουμε κυκλοφορήσει το "1821" και να έχουμε άλλα δύο projects στο στάδιο της υλοποίησης. Η ομάδα έχει μεγαλώσει και περιλαμβάνει τώρα 6-7 άτομα "βασικούς" και άλλους 4-5 ως μη μόνιμους συνεργάτες (και πάλι είμαστε λίγοι!). Από δυσκολίες, ώρα να 'χουμε να σου λέω... Όσο για το τι αποκομίσαμε; Ότι χρειάζεται άπειρη υπομονή και αντοχές...

Για την ελληνική αγορά, είναι πλέον για εμάς σαφές και μετά την κυκλοφορία του "1821" (το υποψιμαζόμαστε από πριν, απλώς τώρα οι υποψίες μας επιβεβαιώθηκαν) ότι δεν μπορεί μόνη της να στηρίξει μια τέτοια προσπάθεια. Είναι από μόνη της πολύ μικρή, έχουμε και την πειρατεία, όπως ξέρεis, έρχεται το πράγμα και δένει! Ουτως ή άλλως, το να δημιουργήσει κάποιος games στην Ελλάδα είναι από μόνο του πολύ δύσκολη υπόθεση για τους εξής λόγους: Πρώτον, είναι δύσκολο να βρεις προγραμματιστές που να γνωρίζουν το αντικείμενο (το game programming δεν διδάσκεται πουθενά εδώ απ' όσο ξέρω, σε αντίθεση με το εξωτερικό). Πρέπει να ψαχτείς



# Ελληνικά Games



UNTOLD STORY

να βρεις άτομα που έχουν την "τρέλα" και μαθαίνουν μόνοι τους σχετικά. Δεύτερον, είναι δύσκολο να βρεις εταιρεία στην Ελλάδα να στηρίξει οικονομικά μια τέτοια προσπάθεια, καθώς η δημιουργία ενός game είναι επένδυση μακροπρόθεσμη (μέσος όρος ολοκλήρωσης γύρω στα 2 χρόνια) και επικινδύνη (δεν ξέρεις καν αν θα τελειώσει το project, και αν γίνει αυτό, υπάρχει πάντα η πιθανότητα να πड़े χάδια στην αγορά).

Ας δούμε, όμως, τι πιστεύει ο Αντώνης Σκουδικάρης για το "1821" αλλά και για τα ελληνικά games γενικότερα.

"Κατ' αρχάς, είναι ευχής έργο το ότι το 1821 ξεπέρασε τις προσδοκίες μας σε πωλήσεις. Τα νούμερά του κυμαίνονται πολύ πάνω απ' το μέτριο, φτάνοντας στα επίπεδα του Cossacks (ήταν Νοούμερο 1 τίτλος σε πωλήσεις στον Παπασωτηρίου) και ξεπερνώντας γνωστά παιχνίδια, όπως το Hitman και το Startopia. Ψάχνεται πως η ιδέα ήταν αυτή που τελικά άρεσε στο ελληνικό κοινό. Λίγο η θεματολογία του, λίγο το αυστηρό της στρατηγικής του, έκαναν τον κόσμο να το δει με ευχαρίστηση, παρόλο που τεχνολογικά δεν συγκρίνεται με σύγχρονα games. Ευχαρίστο εί-

ναι το γεγονός πως έχουμε πολλές παραγγελίες από ομογενείς του εξωτερικού, οι οποίοι βλέπουν με μια νοσταλγική ιητή το παιχνίδι. Στις άμεσες προτεραιότητές μας είναι να βγει το παιχνίδι στα αγγλικά, για να διατεθεί σε αγορές του εξωτερικού, όπου το ελληνικό στοιχείο



είναι έντονο (Αυστραλία, ΗΠΑ κ.λπ.).

Όσον αφορά στα ελληνικά games γενικότερα, επισημα πλέον η Despec Multimedia έχει το δικό της gaming software house. Ευελπιστούμε να κατορθώσουμε να έχουμε τις δικές μας in-house παραγωγές, αλλά θα αναλάβουμε και έτοιμα σχέδια ομάδων από την Ελλάδα και το εξωτερικό. Αυτό που προσπαθούμε και αυτό που έχει ανάγκη η ελληνική βιομηχανία αλλά και οι δημιουργοί είναι η ποιότητα. Είσι προσπαθούμε, και θα προσπαθούμε, να φιλιτράρουμε τις προτάσεις που θα έχουμε, κρατώντας και υποποιώντας τις πιο αξιόλογες."

Ορίστε, λοιπόν! Μέσα από ένα αφιέρωμα, βγαίνει και μια μεγάλη είδηση! Ένα νέο, σύγχρονο ελληνικό software house μπορεί να αποτελέσει αφετηρία για πολλούς νέους δημιουργούς! Κάτι τέτοιο μόνο καλό νέο μπορεί να θεωρηθεί!

## ΕΝΑ ΛΑΜΠΕΡΟ ΑΥΡΙΟ

Αγαπητέ Χάρη,

Χαίρομαι πάρα πολύ που ήρδες σε εικ κοινωνία μαζί μας. Προτού σου μιλήσω για την κατάσταση που πιστεύω ότι επικρατεί στην Ελλάδα, θα σου πω για τη δική μας "περίπετεια", όπως την αποκαλείς.

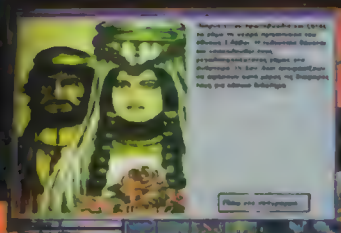
Είσι αρχίζει το e-mail που μου έστειλε ο Νίκος Βασιλείου, ένας από τους συντελεστές που βρίσκονται πίσω από την ίδρυση του μεγαλύτερης ελληνικής δημιουργίας. Το παιχνίδι τους, ονομαζόμενο "Reth", παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο φετινό REAct, στο Πανεπιστήμιο Πατρών.

"Η δική μας προσπάθεια ξεκίνησε περίπου το φθινόπωρο. Ως ομάδα συγκροτηθήκαμε το προηγούμενο καλοκαίρι και μέχρι περίπου τον Νοέμβριο κάναμε το βασικό σχεδιασμό του παιχνιδιού (Reth). Από τότε έχει ξεκινήσει η υλοποίηση και αυτή τη στιγμή έχουμε θέσει μια γερή βάση για να συμπληρώσουμε το παιχνίδι με περιεχόμενο. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσω ότι η όλη προσπάθεια ξεκίνησε καθαρά από τη δική μας "πώρωση" να φτιάξουμε, επιτέλους, ένα ελληνικό παιχνίδι, το οποίο θα μπορεί να σταθεί δίπλα στις αντίστοιχες προσπάθειες του εξωτερικού, και να μη μένουμε στα γυνωστά μέτρια επίπεδα που κατά καιρούς έχουμε δει, κάτω από την ομπρέλα της νοστορπίας" ...για τα ελληνικά δεδομένα καλό είναι!

Είσι βασικό να τονίσω ότι δουλεύουμε το παιχνίδι στον ελεύθερο χρόνο μας. Γίνεται, όμως, με μεράκι και όλοι επενδύουμε σε αυτό τον καλύτερο εαυτό μας. Αυτή τη στιγμή είμαστε τέσσερα άτομα (ένας

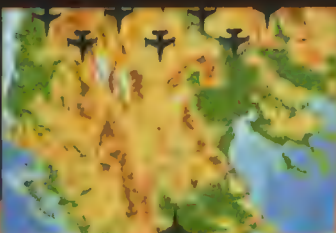
## Τα ελληνικά games στο... χωροχρόνο του "PC Master"!

1994



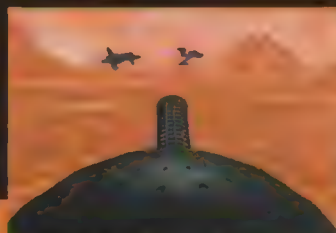
Ο Τελευταίος Υπερασπιστής  
Εταιρεία: Spin Software  
Είδος: Strategy

1997



Κρίση στο Αιγαίο  
Εταιρεία: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής  
Είδος: Action  
Βαθμολογία: 84

1998



Αποδραση (Runaway)  
Εταιρεία: MLS Multimedia  
Είδος: Shoot'em up  
Βαθμολογία: 76

1999



Γίνε Πρόεδρος Ποδοσφαίρου  
Εταιρεία: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής  
Είδος: Simulation/Strategy



προγραμματιστής, δύο 3D Artists, α ένας εκ των οποίων γράφει και τη μουσική, και ένας σεναριογράφος και level designer), με προοπτική να μεγαλώσουμε την ομάδα μας, αν χρειαστεί, στο άμεσο μέλλον. Το παιχνίδι είναι 3D Strategy/Tactical. Η μηχανή του έχει φτιαχτεί από εμάς και δεν έχει βασιστεί σε κάποια έτοιμη λύση. Η ομάδα μας συγκροτήθηκε από γνωριμίες μέσω της πανεπιστημιακής κοινότητας της Πάτρας. Στα πανεπιστήμια υπάρχουν πολλά παιδιά που ενδιαφέρονται για την κατασκευή παιχνιδιών και το μόνο που λείπει είναι κάποια συντονισμένη και συλλογική προσπάθεια.

Η εμπειρία που έχουμε αποκομίζει μέχρι τώρα είναι τεράστια. Από άποψη τεχνογνωσίας, έχουμε μάθει και συνεχίζουμε να μαθαίνουμε πολλά, αλλά το βασικότερο και ίσως το πιο δύσκολο απ' όλα είναι να μάθεις να συνεργάζεσαι με τους συναδέλφους σου και να μπορείς να λειτουργήσεις ως μέλος μιας ομάδας. Τα σχέδιά μας για το μέλλον είναι να τελειώσουμε το παιχνίδι μέσα στον επόμενο χρόνο και αν όλα πάνε καλά, δηλαδή βρούμε εκδότη ή προωθήσουμε το παιχνίδι με κάποιον άλλο τρόπο, να μπορέσουμε να χρηματοδοτήσουμε κανονικά την επόμενη προσπάθειά μας.

Όσον αφορά στην ελληνική πραγματικότητα της αγοράς των games, έχω να πω ότι όλοι είμαστε υπεύθυνοι για τη μίζερη κατάσταση που επικρατεί. Ίσως αρκεί να σου πω ότι κατασκευάζουμε το παιχνίδι εξ αρχής στην αγγλική γλώσσα και αμφιβάλλω αν θα υπάρξει ελληνική έκδοση. Σε πρώτη φάση θα προσπαθήσουμε να επικοινωνήσουμε με εκδότες του εξωτερικού και αν αυτό αποτύχει, τότε θα στραφούμε

σε ελληνικές εταιρείες. Μια καθαρά ελληνική έκδοση θα ήταν, κατά τη γνώμη μου, άσχετη, μια και η πειρατεία που επικρατεί στην Ελλάδα, σε συνδυασμό με το μικρό αγοραστικό κοινό, δεν αφήνει ελληνικές προσπάθειες να αναδειχθούν. Από την άλλη μεριά, οι ελληνικές παραγωγές που έχω δει μέχρι τώρα είναι μέτριες προς κακές και σε καμία περίπτωση δεν δικαιολογούνται οι υψηλές τιμές τους.

Άλλες μικρές ομάδες του εξωτερικού (Ρωσία, Κροατία κ.λπ.) έχουν προωθήσει τα παιχνίδια τους μέσω μεγάλων εκδοτικών οίκων, που εκδίδουν παγκόσμια, και γι' αυτό έχουν γνωρίσει επιτυχία. Ίσως



RETH

αυτή την τακτική θα πρέπει να ακολουθήσει και η Ελλάδα.

Ο Νίκος κατόρθωσε να θίξει πολλά από τα προβλήματα, που μπορούν ακόμα και να σπατρέψουν ταλαντούχους Ελληνες δημιουργούς. Όπως είδατε, εντοπίζει ως προβλήματα τόσο την πειρατεία όσο και τη νοοτροπία του ελληνικού κοινού και των εταιρειών. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να έρθετε σε επαφή μαζί τους στην <http://www.eyeleadsoft.com>, όπου μπορείτε να κατεβάσετε εικόνες και ένα πρώτο trailer του "Reth".

## GAME NOT OVER

Κλείνοντας το αφιέρωμα αυτό, νομίζω ότι αποκομίσατε αρκετά στοιχεία σχετικά με την "πονεμένη" διαδικασία δημιουργίας ενός game. Τρεις διαφορετικές ιστορίες -τέσσερις μαζί με το γράμμα του φιλού μας Λάμπρου- ανθρώπων που ασχολήθηκαν άμεσα αλλά και έμμεσα με τη δημιουργία ελληνικών games συνθέτουν ίσως την πιο ολοκληρωμένη εικόνα που θα ζητούσε κάποιος. Σαφώς υπάρχουν δεκάδες άλλες ιστορίες, άλλες γνωστές και άλλες που δεν θα βγουν ποτέ από κάποιους κλειστούς φιλικούς κύκλους, όμως όλες οι πτυχές της πραγματικότητας περιγράφονται στις περιπτώσεις που δημοσιεύσαμε και ισχύουν, σχεδόν κατά κανόνα, σε όλες τις υπόλοιπες.

Πριν από μερικά χρόνια η δημιουργία ενός game ήταν περισσότερο μερακλήδικη. Ένα ή δύο άτομα ήταν αρκετά και η δουλειά δεν κρατούσε παραπάνω από 4-5 μήνες. Στις μέρες μας, όμως, τα πράγματα έχουν αλλάξει. Όπως θα διαπιστώσατε, οι ομάδες σπάνια κατορθώνουν να τελειώσουν τη δουλειά τους, αν δεν είναι αρτία επανδρωμένες σε όλους τους νευραλγικούς τομείς, αλλά ακόμα και η πληρότητα απαιτεί την καλή συνεργασία μεταξύ των μελών. Επίσης το μέγεθος της αγοράς, η ανταπόκριση και χρηματοδότηση από τις εταιρείες και, φυσικά, η αποδοχή από το κοινό είναι τεράστια ζητήματα, ειδικά αν αναλογιστούμε την ύπαρξη της πειρατείας.

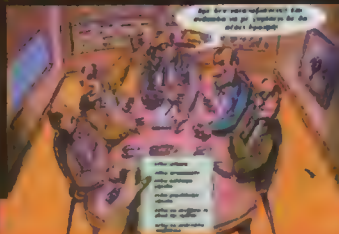
Το θετικό στην όλη υπόθεση είναι πως οι Ελληνες δημιουργοί έχουν αρχίσει να κάνουν σημαντικά βήματα προς τα εμπρός. Με πιο σωστή τεχνική κατάρτιση, με περισσότερη υπομονή και επιμονή σε τομείς νευραλγικούς, όπως τα γραφικά, η

2000



Το Άγιο Φλέγκετσι

Εταιρεία: Εκδόσεις Γενναείου Σχολής  
Είδος: Strategy



Basketball Manager

Εταιρεία: Volax Interactive  
Είδος: Simulation/Strategy

2002



Eidos

Εταιρεία: Εκδόσεις Γενναείου Σχολής  
Είδος: Adventure  
Βαθμολογία: 45



1821

Είδος: Strategy  
Βαθμολογία: 80



# Ελληνικά Games

μηχανή, το στήσιμο, οι σύγχρονοι δημιουργοί μπορούν να κοιτάζουν στα μάτια τους ξένους συναδέλφους τους. Αυτό, αλήθεια, έχει αποδειχθεί και από τα demos Ελλήνων, τα οποία χαιρούν πανευρωπαϊκής αναγνώρισης. Ισως, τελικά, αυτό που λείπει απ' τη χώρα μας να μην είναι οι ικανοί άνθρωποι, αλλά η υποστήριξη. Η δημιουργία ενός game είναι χρονοβόρα και το να βασίσει κάποιος την οικονομική κατάστασή του σε αυτήν, είναι ζήτημα με μάλλον αρνητική έκβαση.

Με ένα καλύτερο οικονομικό υπόβαθρο, χρηματοδοτήσεις και υποστήριξη από

εταιρείες, όπως η Γεννάδειος και η Despec, οι Έλληνες δημιουργοί θα μπορούσαν να βρουν ένα "σπίτι" για τα παιχνίδια τους. Αν όντως γίνουν οι κατάλληλες κινήσεις και φτιάσουμε να μιλάμε για ελληνική βιομηχανία, είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα ξεπεταχτούν δεκάδες νέοι ή και παλιοί, που θα μας δώσουν απίστευτα αποτελέσματα. Βεβαίως, σε αυτό πρέπει να βοηθήσει και το αγοραστικό κοινό. Η πειρατεία (ένα θέμα το οποίο θα διξούμε σε επόμενο τεύχος μας) μπορεί να "σκοτώσει" τέτοιες κινήσεις και, φυσικά, να αποκαρδιώσει τελείως τους δημιουργούς.

Πολλοί άνθρωποι, που έχουν καταφέρει να υποστηρίξουν τις δικές τους προσπάθειες τους, Αυτά από εμάς, για την ώρα. Περιμένουμε τις δικές σας γνώμες πάνω στο θέμα, το οποίο ήδη έχει δώσει τροφή για πολλές συζητήσεις. Φυσικά, θα επανέλθουμε όποτε οι περιστάσεις το ζητήσουν. Για την ώρα, ας ευχηθούμε καλή τύχη στα παιδιά του "Reth", του "Untold Story" και του "1821", αλλά και σε όλους τους άλλους και ας ελπίσουμε ότι οι προσπάθειές τους θα στέφονται πάντα με επιτυχία.

PC

## Ένας φίλος απ' τα παλιά

Την αφορμή για το γράμμα αυτό μου έδωσε το άρθρο "Ελληνικά games" του τεύχους Ιουλίου, καθώς και η συγκίνηση που μου προκάλεσε. Θα ήθελα να μοιραστώ κάποιες αναμνήσεις μου από τις εποχές που πέρασαν. Πιθανόν κάποιοι "βετεράνοι" gamers να με θυμούνται, καθώς διατηρούσα κάποιες στήλες (σχετικές με hacking - cracking - programming) στο περιοδικό "ΕΠΤΑ - η Ελληνική Πλευρά του Amstrad" και μετέπειτα SPRITE (ανταγωνιστικό περιοδικό του PIXEL της εποχής εκείνης). Η αλήθεια είναι, βέβαια, πως ξεκίνησα με έναν ZX Spectrum 48K και το πρώτο τεύχος του PIXEL αγκαλιά σε νεαρή ηλικία (11)! Έμαθα Basic και προχώρησα σε assembly. Όταν έφτασα σε αποδεκτό επίπεδο, η εποχή του Spectrum τελειώνει και παρεδινε τα ηνία στον Amstrad. Εκεί πλέον μπήκα πιο σοβαρά στα κόλπα. Ξεκίνησα γράφοντας κάποια μικρά παιχνίδια. Θυμάμαι μάλιστα πως είχα κάνει μια επαφή με την ACOCOSOFT στο Χαλάνδρι, παρουσιάζοντάς τους το πρώτο large scale project μου, ένα top-view racing game με speech για δύο παίκτες, γραμμένο όλο σε κώδικα μηχανής, αλλά τους φάνηκε υπερβολικός ο χρόνος loading (χρησιμοποιούσε όλες τις memory banks του 6128) και αρνήθηκαν - βαρέθηκαν να κάνουν τις απαιτούμενες μετατροπές. Αλλωστε δεν τα βρήκαμε και στα οικονομικά. Κυκλοφορήσαμε με τον αδερφό μου δύο adventure games γραμμένα στον Graphic Adventure Creator, το ένα συμπαιχνάτο, το άλλο ψιλομουφά (!), μέσω του ΕΠΤΑ, καθώς ημαστέ και οι δύο fans των adventures από την εποχή του Hobbit, του Mindshadow, του Hulk... Ήδη, εντυφούσα στην αγαπημένη μου ασχολία, το σπάσιμο κλειδωμάτων παιχνιδιών και τα λοιπά παρεκκόμενα (άπειρες ζωές κ.λπ.). Μπορώ να θυμηθώ μάλιστα και μερικές... ελαφρά παράνομες συνεργασίες (όσο πατάει η γάτα - αλλωστε μετά την παρέλευση πενταετίας τα αδικήματα παραγράφονται) με κάποια καταστήματα της οδού Στουρνάρα, που μου απέφεραν ένα μικρό χαρτίζιλι σε αντάλλαγμα των υπηρεσιών διείσδυσης στα άδυτα των speedlock (ο νόων παρα-νοείτω), αλλά και κάποια demos που κοσμούσαν κάποιες βιτρίνες. Όλα αυτά τα αναφέρω γιατί είχα έρθει σε επαφή με εφηβούς με εκπληκτικές γνώσεις, που εκαναν... παράνομη ζωή, άπαιχτους προγραμματιστές της εποχής της assembly, οι οποίοι ποτέ δεν αξιοποιήθηκαν, ποτέ δεν ήρθε κάποια δουλειά τους στην επιφάνεια. Και μιλάω για ανθρώπους του επιπέδου του Costa Panayi που αναφέρετε. Απλώς τα πράγματα εδώ δεν τσουλούσαν όπως θα έπρεπε. Δυναμικό υπήρχε, αλλά επειδή ήταν πολύ νεαρό σε ηλικία, αδυνατούσε να προβεί σε επιχειρηματικές κινήσεις και

κινούνταν underground, ενώ οι καταστηματαρχες-σπονσσορες ήταν μάλλον πεπαλαιωμένων αντιλήψεων και, βεβαίως, δεν θα χρηματοδοτούσαν ποτέ την έρευνα και τα έξοδα που απαιτούσε η παραγωγή ενός "proper" παιχνιδιού (τα παιχνίδια "εταφείας" που λέγαμε τότε). Χαρακτηριστικό του κλίματος της εποχής είναι ότι είχα γράψει και δημοσιεύσει έναν Bubble Bobble editor και λίγες εβδομάδες μετά κάποια καταστήματα πουλούσαν κάποιο Bubble Bobble 3, 4 και πάει λέγοντας. Είχα ρίξει πολύ γέλιο τότε, αλλά οι φίλοι μου με εβρίζαν γιατί θα μπορούσα κάλλιστα να το είχα πασάρει εγώ και να βγάλω ένα σωρό φράγκα! Ισως ήταν κάτι σαν τα σημερινά open sources. Για να συντομεύω, θα σας πω ότι στη συνέχεια ξεκίνησα να γράφω ένα platform game υψηλών προδιαγραφών και με το αστείο όνομα "Οι περιπέτειες του Φουφουτου" για τον Amstrad, τα γραφικά του οποίου έκανε ο πολύ ταλαντούχος Νίκος Πρωτόγερας. Το παιχνίδι, ενώ ήταν κατά 90% έτοιμο να κυκλοφορήσει από τη ROM Ψηφιακή (υπάρχει ακόμα), δεν βγήκε ποτέ προς τα έξω, και η αλήθεια είναι ότι δεν θυμάμαι καν το γιατί! Υστερα από αυτό αγόρασα μία AMIGA 500 και ρίχτηκα με τα μούτρα στον 68000. Λίγα μικρά demos και αφού πήρα το κολάι, ξεκίνησα ένα scrolling maze game (α, ρε blitter) που δεν τελείωσε λόγω πανελληνίων. Και αυτό ήταν το τέλος... Τέσσερα χρόνια πτυχίο, δύο Master και όταν ξαναενδιαφερόμην, υπήρχαν μόνο τα κ...PCs. Άντε κάτσε τώρα τρία χρόνια παρέα με άλλους σάραντα δύο να γράφεις κώδικα C++ (τι σιχαμένο πράγμα, Θεέ μου) για να φτιάξεις ένα αντίγραφο doom-warcraft-δε-ξέρω-εγώ-τι. Οι πρωτότυπες ιδέες πλέον δεν ενδιαφέρουν ιδιαίτερα και αυτό που κυριαρχεί είναι ο λεγόμενος πατερναλισμός. Την εποχή που διανύουμε δουλεύω 3D Studio σε 2 P4 2.0 με GeForce 3 Ti 200, XP και 768MB μνήμη Rambus και τα τελευταία παιχνίδια που ευχαριστήθηκα πραγματικά ήταν το "UFO" και το "Warcraft".

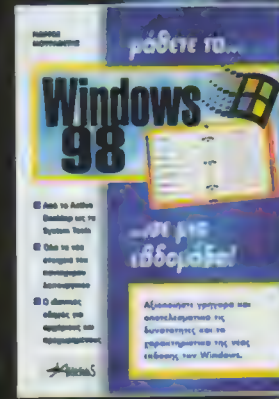
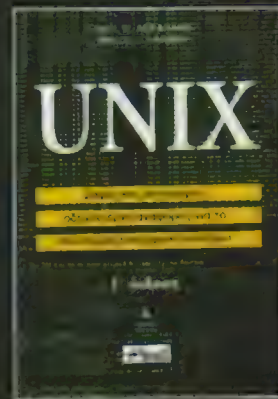
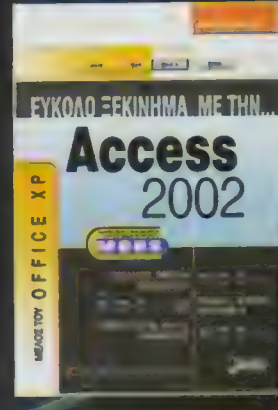
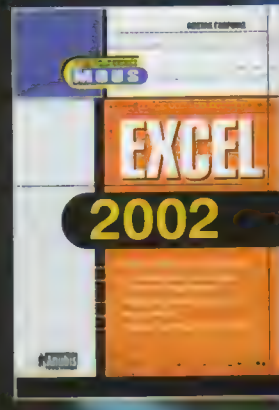
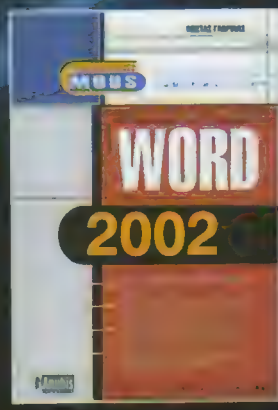
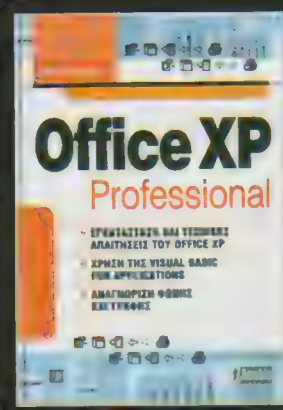
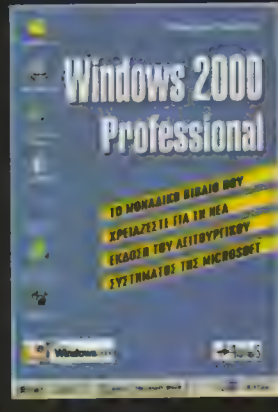
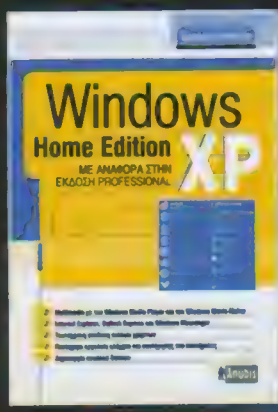
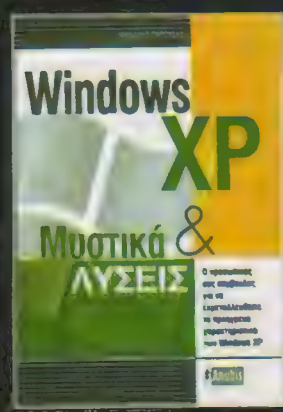
Λαμπρος Ποταμιανος M.sc. in Economics

Υ.Γ.: Θα ήθελα να αφιερώσω το γράμμα αυτό στον ενθουσιώδη Φοίβο Ντόκο (έχω να τον δω από το 1990) και στον Σωτήρη Κιουλάφη (όταν με είδε προσφατά, δεν μπορούσε να καταλάβει ακριβώς ποιος ήμουν και τι του θυμίζα. Πάντως κάτι του θυμίζα!). Φοίβο, θα μπορούσαμε να ημαστέ η Ultimate που έγινε ACG, που έγινε Rare και (ξαι και) βασίλει. Εσύ προτίμησες τα κορίτσια και εγώ τον κόσμο μου. Ας είναι! (contact: lpotamianos@yahoo.com - ltpotam@otenet.gr)

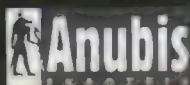


# Η Βιβλιοθήκη της Πληροφορικής

## Πακέτα Εφαρμογών & Λειτουργικά Συστήματα



Για on-line παραγγελίες: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



Γραφείο: Πανεφ. Σοφίας 47, 117 42 Αθήνα, τηλ: 010-3601487 fax: 010-3641095  
Κεντρική διανομή: Σουφλίου 17, 106 82 Αθήνα, τηλ: 010-3601487 fax: 010-3641095  
Web: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr) e-mail: [anubis@anubis.gr](mailto:anubis@anubis.gr)



# Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

**0-50**

**ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ**

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πηλώσουν για να το πάρετε!

**51-60**

**ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ**

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκειες!

**61-70**

**ΜΕΤΡΙΟ**

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

**71-80**

**ΚΑΛΟ**

Θαί καί το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

**81-90**

**ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ**

Αυτό μάλιστα! Ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

**91-95**

**ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ**

Ένας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

**96-100**

**ALL TIME CLASSIC**

Ένα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις λίστες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



**ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ**

**master**

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε από το κείμενο θα πρέπει να αναζητήσετε τον "PC Master" ενθουσιασθέντα μαζί του.

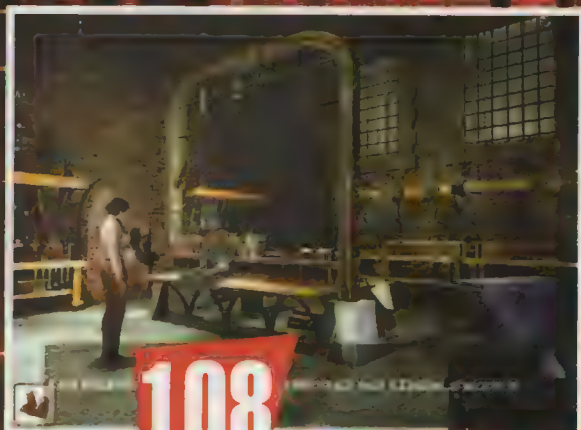
## Neverwinter Nights



**92**

Για ατέλειωτες καλοκαιρινές νύκτες γεμάτες role playing!

## Syberia



**108**

Ένα adventure που θα σας προκαλέσει πρωτόγνωρα συναισθήματα.

## Warcraft 3



**100**

Επιτελούς, κυκλοφορησε! Διαβάστε τα πάντα στην αναλυτική οκτασέλιδη παρουσίασή μας.



## Παιχνίδια

## Σελ. Βαθμολογία

### Adventure

Syberia  
E.T.

108  
134

99%  
82%

### RPG

Neverwinter Nights

92

96%

### Action

Grand Theft Auto 3  
Soldier of Fortune 2

114  
120

94%  
92%

### Simulation

Nascar 2002

130

88%

### Strategy

Warcraft 3  
War Commander

100  
126

91%  
82%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μας έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- ▲ Beacon Multimedia, Αετιδών 13, τηλ.: 010 6595630
- ▲ CD-Media, Τεργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- ▲ Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- ▲ Dionis, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310



114

## Grand Theft Auto 3

Αυτοκίνητα, δράση και... παρανομία!



120

## Soldier of Fortune 2

Δώστε κι εσείς... τη μάχη κατά της τρομοκρατίας!



126

## War Commander

Rangers lead the way!





ADVENTURE



ACTION



RPG



SIMULATION



STRATEGY

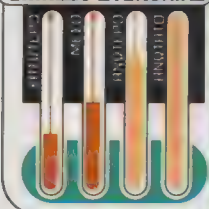
# NEVERWINTER NIGHTS

ΤΗΛΕΜΑΧΙΑ

ΠΡΩΤΟΝ ΣΤΗ ΑΓΓΛΙΑ, ΣΤΗΝ ΙΑΜΑ, ΨΗΦΙΣΤΕ ΟΙ ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΕΣ, ΔΙΕΚΕΤΕ Δ... ΑΙ CD-ROM DRIVE, ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΗΣ ΚΛΑΣΣ ΟΡΓΑΝΟ, Ψ... ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΣΜΩΝ ΜΗ ΔΙΕΚΕΤΕ Δ... ΣΥΜΒΑΤΗΤΩΣ BOWERS, Ψ... ΑΙ BT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΚΟΥΥ ΜΕ ΔΙΕΚΕΤΕ Δ... ΣΥΜΒΑΤΗΤΩΣ BOWERS, Ψ... ΣΤΗ ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΟΥΥ ΤΑ ΔΕΙΤΕ!

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΚΑΤΑΛΑΒΑΝΤΗ ΣΤΗ

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ



## Ατελείωτα Ξενύχτια!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ  
ΣΥΝΤΡΕΦΗΣ

του Αντρέα - Παράσκευα Τσαμινάκη

Ετοιμαζόταν εδώ και περίπου πέντε χρόνια και όλο αυτόν τον καιρό διαφημιζόταν ως το πρώτο παιχνίδι που θα μετέφερε τη μαγική αίσθηση των επιτραπέζιων Pen and Paper D&D sessions στους υπολογιστές. Επιτέλους, λοιπόν, το NWN κυκλοφόρησε και ήρθε η ώρα να δούμε αν θα καταφέρει να υλοποιήσει ή όχι την υπόσχεσή του.

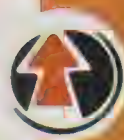






Δουλεύοντας με τον DM client.

## ΘΕΤΙΚΑ



- Το πρώτο CRPG που ενσωματώνει πλήρως την 3η έκδοση των κανόνων του D&D
- Αρκετά καλό single campaign
  - Εξαιρετικό DM client
  - Εντυπωσιακό toolset
- Πάρα πολύ καλά γραφικά με αρκετά εντυπωσιακά εφέ
- Σωστά σχεδιασμένη δράση (single campaign)
  - Αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία δράσης & διαφορετικοί χαρακτήρες

## Αρνητικά



- Προβληματικό multiplayer με τις υπάρχουσες συνδέσεις στη χώρα μας
  - Μερικά bugs
- Στο single campaign ανεβάζεις χαρακτήρες πολύ γρήγορα και έτσι το παιχνίδι γίνεται εύκολο
- Μη ρεαλιστική μεταφορά μερικών στοιχείων από την 3η έκδοση

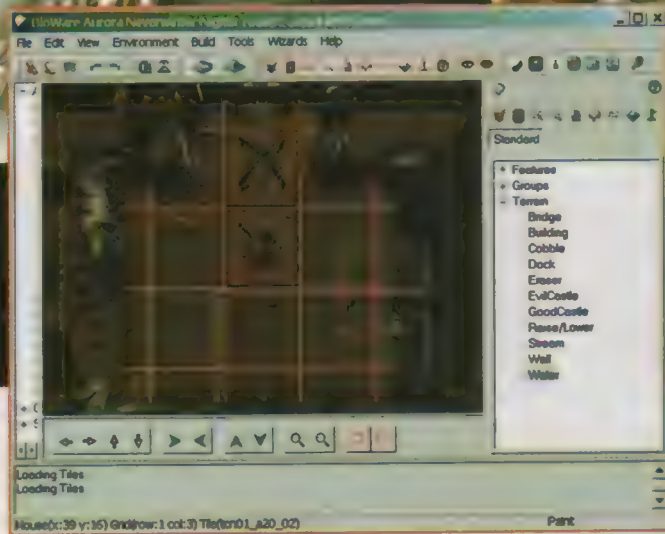
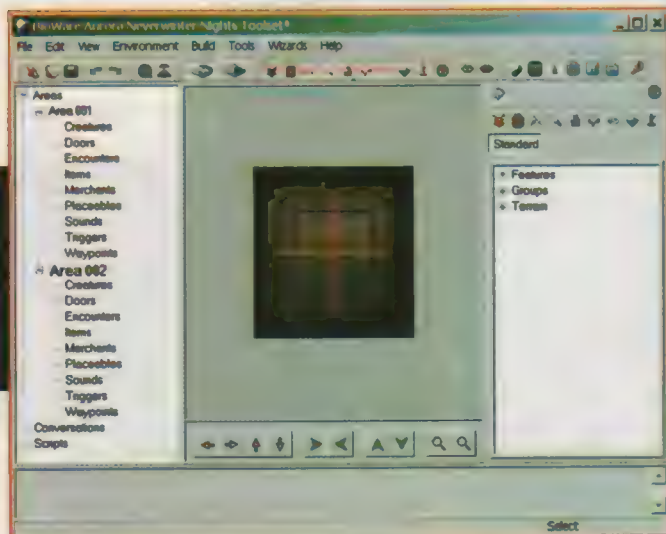
**Το καλύτερο σημείο των γραφικών είναι τα διάφορα εφέ κατά τη διάρκεια μιας δράσης, με πρώτα και καλύτερα τα τρομερά lighting εφέ, τα οποία είναι πέρα από κάθε περιγραφή.**

**Γ**ρήγορα αναρωτιούνται τι ακριβώς παιχνίδι είναι το Neverwinter Nights (NWN). Με όσο πιο απλά λόγια γίνεται, το NWN είναι ένα CRPG (Computer generated Role Playing Game), βασισμένο στην 3η έκδοση των AD&D κανόνων, στο οποίο μπορείς να παίξεις ένα single player module γραμμένο από την ίδια την Bioware, το single player αυτό σε multiplayer mode με φίλους σου και το τρίτο και πιο βασικό είναι ότι μπορείς να φτιάξεις τα δικά σου mod-

ules-κόσμους και να τα χειριστείς ως κανονικός Dungeon Master (DM)!

### ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του single campaign αληθιά και του βασικού module στο multiplayer mode μπορεί να μην αποτελεί κάτι το ξεχωριστό, όπως ίσως περιμένατε για το παιχνίδι αυτό, αληθιά περιέχει μερικές πολύ ενδιαφέρουσες σεναριακές ανατροπές και αξιόλογη αλληλεπίδραση της σεναριακής εξέλιξης με τους βασικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού



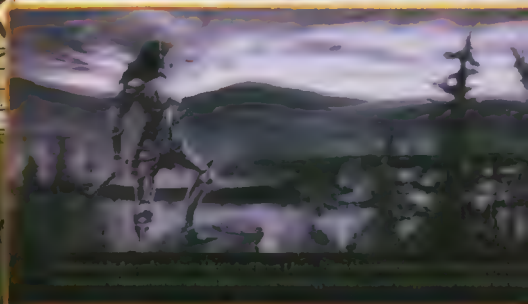
Δουλεύοντας με το Aurora toolset.



# NEVERWINTER NIGHTS



Πατώντας το TAB πλήκτρο, βλέπετε όλους τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα που υπάρχουν στην οθόνη.



Από τις ιδιόμορφες σκηνές που προωθούν το σενάριο μετά τη λήξη ενός κεφαλαίου.

νων, λόγω της χρονικής, όμως, σιγής που κυκλοφόρησε η αξιοποίησή τους ήταν μερική. Το Neverwinter Nights έχει διαφημιστεί ως το απόλυτο παιχνίδι της 3ης έκδοσης των D&D κανόνων. Δεν είναι του παρόντος να ανοίξει μία συζήτηση αν είναι καλύτεροι ή χειρότεροι από την 2η έκδοση και σε ποια σημεία. Με απλά λόγια, ανάμεσα στα άλλα που "κάνουν" είναι ότι απλοποιούν τα abilities ΟΛΩΝ των χαρακτήρων, κάνουν το λεγόμενο multi-classing εξαιρετικά εύκολη υπόθεση και προσθέτουν μία ομάδα νέων ικανοτήτων και spells. Όλοι οι κανόνες είναι πολύ πιο απλοί και πιο "καθαροί". Δεν υπάρχει πια το THACO ή κάτι ανάλογο. Για να χτυπήσεις κάποιον εχθρό, πρέπει απλώς να φέρεις ίσο ή μεγαλύτερο "νούμερο" από αυτό της Armor Class του. Σημειώστε εδώ ότι τώρα πια το πιο ισχυρό Armor Class μετριέται αυστηρά προς τα πάνω και όχι από το 10 έως το -10, όπως συνέβαινε μέ-

## ΞΕΡΕΤΕ ΟΤΙ...

...το 3rd Edition Player's Handbook ή το Dungeon Master's Guide διατίθενται από τα καταστήματα Κοίσσο, που είναι οι αντιπρόσωποι της εταιρείας Wizards of the Coast στη χώρα μας. Τις διευθύνσεις τους μπορείτε να βρείτε στις διαφημίσεις που υπάρχουν σε άλλες σελίδες του περιοδικού.

Στη διεύθυνση <http://www.gamers.com/s/feature/000927-dnd3/index> θα βρείτε μια αναλυτική on-line παρουσίαση από το site Gamers.com των κανόνων αυτών και των αλλαγών που έχουν γίνει. Η δουλειά που έχει γίνει είναι παρα πολύ καλή. Τέλος, στη διεύθυνση [http://www.gamers.com/s/feature/001010-dnd3\\_3/history1](http://www.gamers.com/s/feature/001010-dnd3_3/history1) θα βρείτε την πιο καλή ίσως παρουσίαση της πραγματικής ιστορίας των D&D games, μιας ιστορίας που ελαχιστοί γνωρίζουν ο,τι κι αν λένε. Παραφράζοντας τα λόγια ενός μεγάλου...

"Δεν θα ακούσετε ποτέ από ένα σοφό να διαλαλεί τη σοφία του. Δεν θα ήταν πραγματικά σοφός αν έκανε κάτι τέτοιο."

"Μόνο οι μέτριοι φωνάζουν ότι είναι σοφοί... μήπως και πείσουν τους αδαείς!"

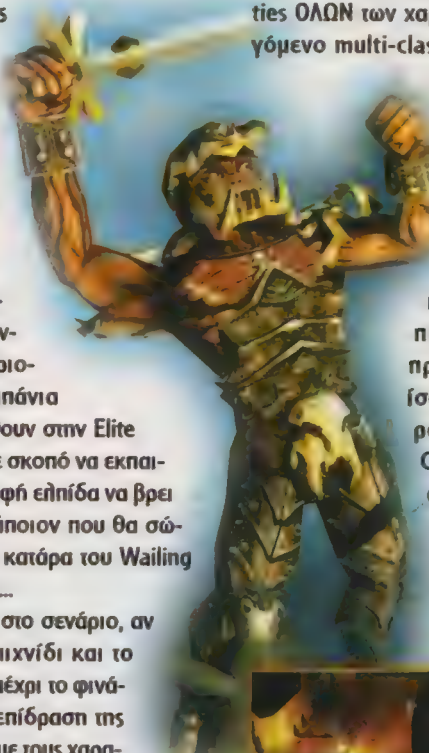
και τις αντιδράσεις τους.

Μία μάστιγα έχει αρχίσει να εξαπλώνεται στην πόλη Neverwinter. Μν ξέροντας τι ακριβώς είναι, της έδωσαν το όνομα Wailing Death. Μν έχοντας άλλη διεξόδο, ο Lord Never, ο άρχοντας της περιοχής, καλεί με μία καμπάνια τους γενναίους να έρθουν στην Elite Academy της πόλης, με σκοπό να εκπαιδευτούν και με την κρυφή ελπίδα να βρει ανάμεσα σε αυτούς κάποιον που θα σώσει την πόλη από την κατάρρα του Wailing Death. Αυτός είσαι εσύ...

Αυτό που ξεχωρίζει στο σενάριο, αν φυσικά παίξετε το παιχνίδι και το προχωρήσετε σχεδόν μέχρι το φινάλε του, είναι η αλληλεπίδραση της εξέλιξης του σεναρίου με τους χαρακτήρες των πιο βασικών προσώπων του παιχνιδιού. Είναι πράγματι πολύ ενδιαφέρον και δίνει ξεχωριστή γοητεία στο παιχνίδι.

## ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΤΗΣ ΤΡΙΤΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ ΚΑΙ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Το Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor είναι το πρώτο παιχνίδι που βασίστηκε στην 3η έκδοση των σχετικών κανό-



Για να σκοτώσεις τον Desther, πρέπει να σκοτώσεις πρώτα αυτούς που βρίσκονται στις κορυφές της πεντάλφα.



# NEVERWINTER NIGHTS

Αν σας  
άρεσε...



...παίξετε επιτραπέζιο D&D με την παρέα σας! Στο ένθετο "Ξέρετε ότι..." θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με τα βασικά βιβλία που σας χρειάζονται για να ξεκινήσετε να παίζετε τις πρώτες περιπέτειές σας στον κόσμο του D&D, ενώ για περισσότερες πληροφορίες σας παραπέμπουμε στη στήλη "Utopia"!



Το χλιοστό εννιάκοστό έκτο sneak attack του συντρόφου μου!



Μιλώντας με τον Lord Nasher αυτοπροσώπως.

χρι τώρα. Όλες οι resistances έχουν γίνει, επίσης, πιο απλές. Το damage έχει κατηγοριοποιηθεί, ενώ τα όπλα και τα spells καταγράφονται με το είδος της ζημιάς που προξενούν.

Οι classes και τα στατιστικά έχουν και αυτά απλοποιηθεί, αλλά τώρα πια κάθε στατιστικό έχει μεγαλύτερη αλληλεπίδραση στο παιχνίδι. Χαρακτηριστικά, ένας Fighter με χαμηλό intelligence θα πάρει λιγότερα skill points για κάθε επίπεδο που ανεβαίνει, ενώ θα έχει και λιγότερες options συζήτησης.

Το πρώτο βασικό στοιχείο που πρέπει να ξέρετε για το single mode campaign είναι ότι πρόκειται για παιχνίδι ενός βασικά χαρακτήρα. Ομάδα χειρίζεσαι ΜΟΝΟ στο multiplayer mode του παιχνιδιού, είτε αυτό είναι το single player module, όταν το παίζεις στο multiplayer mode, είτε κάποιο άλλο module που έχεις φτιάξει εσύ ή κάποιος άλλος. Η δημιουργία των χαρακτήρων του παιχνιδιού έχει απλοποιηθεί πάρα πολύ, μέσω της επιλογής RECOMMENDED που υπάρχει σε όλα τα στάδια δημιουργίας χαρακτήρων.

Στο παιχνίδι μπορείς να πάρεις μαζί σου έναν adventurer ή όπως τον αποκαλεί το παιχνίδι έναν henchman. Καλό είναι να διαλέξεις έναν που έχει αντίθετες από σένα ικανότητες, π.χ., αν είσαι "καθαρός" fighter να πάρεις ένα Rogue-κλέφτη. Να έχετε συνείδηση ότι αν ένας τέτοιος χαρακτήρας πεθάνει κατά τη διάρκεια κάποιας αποστολής, τότε μεταφέρεται αυτόματα στον κοντινότερο ναό (Temple of Tyr), όπου μπορείτε να τον ξαναπροσλάβετε, ενώ σημειώστε ότι και αυτοί ανεβαίνουν επίπεδα παράλληλα με εσάς. Τα αρνητικά στοιχεία στο χειρισμό των henchmen είναι ότι δεν έχεις πλήρη πρόσβαση πάνω τους (π.χ. δεν βλέπεις το inventory τους), αλλά και ότι μπορείς να έχεις μόνο έναν τέτοιο χαρακτήρα κάθε φορά.

Το παιχνίδι επιτρέπει το εξής Leveling ανάλογο με τα κεφάλαια:

▼ Prelude: Levels 1 ως 3

- ▼ Chapter 1: Levels 3 ως 8
- ▼ Chapter 2: Levels 7 ως 15
- ▼ Chapter 3: Levels 13 ως 17
- ▼ Chapter 4: Levels 15+

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού στηρίζονται στη νέα 3D engine που επεξεργάστηκε η Bioware. Σημειώστε ότι οι 3dfx κάρτες δεν υποστηρίζονται από το παιχνίδι, ενώ αυτό απαιτεί 32 bit χρώμα. Το παιχνίδι τρέχει σε αναλύσεις από 800x600 μέχρι και 1.600x1.280. Τα γραφικά του



είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και κρίνονται ικανοποιητικά, αν και ό,τι και αν γράφουν διάφορα Internet gaming sites δεν φτάνουν στα επίπεδα του Morrowind ή του Dungeon Siege. Το παιχνίδι περιέχει ένα auto-configuration πρόγραμμα, που διαλέγει την καλύτερη δυνατή απόδοση και είναι εξαιρετικό. Φυσικά, μπορείς να αλλάξεις μόνος σου οποιεσδήποτε παραμέτρους, πατώντας το πλήκτρο Escape, μέσω των Video Options και Advanced Video Options. Το Neverwinter Nights υποστηρίζει texture packs για 16, 32 και 64MB κάρτες γραφικών! Προσωπικά δεν είδα καμία διαφορά με τα anti-aliasing settings, ενώ για να



Δείγμα των αποστολών που ολοκληρώνεις, οι οποίες καταγράφονται στο Journal σου.



# NEVERWINTER NIGHTS



Ο henchman μου Rogue Toml Undergallows επί το έργον. Τη μία ξεπαχνεύει μια πόρτα, την άλλη ένα πάτωμα ή παραβιάζει ένα σπίτι!



## Fan sites

- http://nwn.bioware.com/
- http://nwn.stratics.com/
- http://nwnvauld.ign.com/index2.shtml
- http://198.183.217.15/KDBill/index.cfm?chn\_id=1064
- http://www.planetneverwinter.com/

ενεργονοήσεις το shiny water, θέλεις από GF3 και πάνω. Το καλύτερο σημείο των γραφικών είναι τα διάφορα εφέ κατά τη διάρκεια μιας δράσης, με πρώτα και καλύτερα τα τρομερά lighting εφέ, τα οποία είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Για μένα το κυριότερο πρόβλημα στα γραφικά είναι τα αντικείμενα που βρίσκεις ή όχι σε διάφορα μέρη. Τα βρίσκω εξαιρετικά θαμπά και μικρά - μπορείς να τα προσπεράσεις χωρίς να τα καταλάβεις.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός χωρίς όμως να φτάνει και σε πολύ υψηλά επίπεδα. Τα βασικά μουσικά backgrounds ακούγονται ευ-

χάριστα, αλλά δεν είναι από αυτά που δεν τα ξεχνάς όταν τελειώσεις το παιχνίδι. Σημειώστε ότι συχνά παρουσιάζει προβλήματα στον ήχο του αν χρησιμοποιείτε τους default drivers για τις SoundBlaster Live κάρτες σε περιβάλλον Windows XP. Κάντε πάση θυσία update τους drivers σας μέσα από το site της Creative. Τέλος, το speech είναι πολύ καλό, όπου όμως αυτό υπάρχει. Τη μουσική του παιχνιδιού έχει γράψει ο Jeremy Soule, που έχει γράψει και τη μουσική των Morrowind και Dungeon Siege (τα πήρες όλα και έφυγες... που ήλπει και το ήσυχό όσμη)!

Για το σύστημα χειρισμού δεν χρειάζονται και πολλά λόγια. Και εδώ ο βασικός κανόνας είναι η απλοποίηση. Κάνοντας κάπου αριστερό κλικ με το mouse, περπατάς, επιτίθεται, μιλάς, ενεργοποιείς μενού ή χρησιμοποιείς κάτι, ανάλογα με την περίπτωση. Κάνοντας δεξί κλικ, ενεργοποιείς το περίφημο "Radial Menu". Γενικά είναι πολύ καλό, προκαλεί όμως προβλήματα αν το ενεργοποιείς επάνω σε οθόνες που περιέχουν πολλή λεπτομέρεια ή σε ήδη ανοικτά παράθυρα (inventory, αγοροπωλησίες κ.λπ.) ή αν θελήσεις να κάνεις examine.

το σύντροφό σου, μια και στην περίπτωση αυτή έχουν κρύψει τη συγκεκριμένη επιλογή δύο "Other Actions". Αυτό που αξίζει να αναφερθεί ξεχωριστά είναι τα 3 toolbars (κανονικό, πατώντας το πλήκτρο CTRL και πατώντας το πλήκτρο SHIFT) που έχουν προσθέσει, στα οποία μπορεί κάποιος να κάνει assign σχεδόν οποιαδήποτε action, όπλο, spell ή άλλη εντολή θελήσει, γεγονός που απλουστεύει πολύ το χειρισμό του παιχνιδιού. Τέλος, μπορείς να κινείς το χαρακτήρα σου με τα A, S, D, W πλήκτρα.

Το Automap σύστημα του παιχνιδιού λειτουργεί αρκετά καλά, μπορείς να κάνεις Zoom In/Out, ενώ σημαντικό είναι το ότι καταγράφει και ονομαστικά τις διάφορες εξόδους. Το journal είναι επίσης καλό, αλλά με παραξένεψε η εξαφάνιση των quests που έχεις συμπληρώσει μόλις περάσεις στο επόμενο chapter, γεγονός που δεν μπορώ να δικαιολογήσω με τίποτα.

Το πακέτο manual (περίπου 200 σελίδων) - χάρτης του παιχνιδιού είναι, επιτέλους, πολύ καλό.

## ΔΡΑΣΗ - ΜΑΧΕΣ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το single παιχνίδι στα βασικά σημεία του περιέχει ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα δράση. Τα περισσότερα quests παρουσιάζουν ενδιαφέρον, ενώ οι μάχες φαίνεται να αποτελούν την "καρδιά" του παιχνιδιού, χωρίς όμως αυτό να μετατρέπεται σε hack & slash game οποιουδήποτε επιπέδου.

Στο παιχνίδι υπάρχει τεράστιος αριθμός τεράτων και μά-  
λιστα κάθε είδος από αυτά περιέχει πολλή "υπο-είδη" με διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας, όπλων και συμπεριφοράς. Ετσι, έχουμε τα "goblin", "elite goblin", "goblin shaman" κ.λπ. Πρέπει να υπάρχουν πάνω από 70 διαφορετικά είδη και με τις διάφορες εκδοχές τους να ξεπερνούν τα 300. Υπάρ-





χουν όποια είδη "τεράτων" μπορείς να φανταστείς, από σκυλιά ως αρκούδες και

από demons ως (τι άλλο;) dragons! Καθένα από αυτά είναι τελείως ξεχωριστό.

Κατά τη διάρκεια των μαχών μπορείς να παρέμβεις και να δώσεις όποιες "οδηγίες" θέλεις στον παίκτη σου σχετικά με την/τις επόμενη/ες κίνησή/σεις του. Στο σύντροφό σου (henchman) μπορείς να δώσεις μόνο γενικές οδηγίες για το τι θα κάνει κατά τη διάρκεια των μαχών.

Το πρώτο στοιχείο που σε εντυπωσιάζει είναι η πολύ μεγάλη λεητομέρεια που υπάρχει στις κινήσεις των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια των μαχών. Σκύβεις, κάνεις πλάγια βήματα, οπισθοχωρείς, ορμάς προς τα μπροστά κ.λπ. Το animation είναι φοβερό όπως και τα spell effects, τα οποία θα πιάσεις τον εαυτό σου να χαζεύει αρκετές φορές. Το δεύτερο στοιχείο που εντυπωσιάζει είναι πως μπορείς να γίνεις όποιος χαρακτήρας θέλεις, ανάλογα με τις δράσεις σου, απόλυτα καλός ή κακός, αλλά και με όλες τις ενδιάμεσες αποχρώσεις. Το τρίτο στοιχείο, και ίσως το πιο σημαντικό, είναι ότι η συνολική δράση του παιχνιδιού έχει σχεδιαστεί με πολύ μεγάλη προσοχή και ικανοποιεί τον παίκτη που θα το τελειώσει με τη συνολική ποιότητά της.

Θεωρώ πολύ θετικό στοιχείο το πώς χειρίστηκαν το πρόβλημα του θανάτου, βασιζόμενοι στο ότι το παιχνίδι προορίζεται κυρίως για multiplayer games. Έτσι, εκτός του κλασι-

κού LOAD, υπάρχει και η επιλογή RESPAWN, όπου μπορείς να πας στον κοντινότερο ναό του Tyr, χάνοντας φυσικά ένα μέρος από το χρυσάφι και τα experience points σου.

Δυστυχώς, υπάρχουν αρκετά αρνητικά στοιχεία, άλλα μικρότερα και άλλα μεγαλύτερα. Κατ' αρχάς, ο χαρακτήρας σου ανεβαίνει πολύ γρήγορα επίπεδα και έτσι αν φροντίσεις να ολοκληρώσεις το μάξιμουμ των λεγόμενων side quests, τότε τελειώνοντας το chapter 2, θα έχεις έναν χαρακτήρα Level 8 που δεν φοβάται κανέναν.

Στη συνέχεια, και ειδικότερα για όλους τους χαρακτήρες που χρησιμοποιούν melee όπλα, το σύστημα των "αυτόματων" μαχών (το ότι δηλαδή μόλις σου επιθεθεί ένας χαρακτήρας, αρχίζει αυτόματα η μάχη) απλοποιεί το παιχνίδι σε τρομερό βαθμό. Αυτό το σύστημα μαχών που εκτόξευσε στα ουράνια το Dungeon Siege και φαίνεται να υιοθετείται από αρκετά παιχνίδια τελευταία, κατά τη γνώμη μου, πρέπει να επανεξετασθεί, γιατί ο χρήστης, τελικά, καταλήγει να "επιτρέπει" τις μάχες και όχι να είναι ο κεντρικός πρωταγωνιστής τους. Ακόμη περισσότερο που στο παιχνίδι έχουν βάλει το περίφημο Stone of Recall, με το οποίο μπορείς να επιστρέψεις σχεδόν οποτεδήποτε θέλεις πίσω στον κοντινότερο ναό του Tyr για να κάνεις healing ή να πουλήσεις αντικείμενα.

Θεωρώ επίσης αρνητικό στοιχείο το γεγονός ότι δεν επιτρέπεται να κινηθείς μεταξύ των chapters προς τα πίσω. Αν, λοιπόν, αφήσεις κάτι πίσω σου... χάνεται και αν το καησοκεφτείς, θα δεις ότι με αυτόν τον τρό-



## Μια δεύτερη γνώμη

Η δεύτερη γνώμη είναι γραμμένη από την παλιό συντάκτη του περιοδικού Κώστα Σπυρόπουλο. Ο Κώστας έγραψε ένα πολύ μεγάλο κείμενο, 8Κ, το οποίο δεν είναι δυνατόν να δημοσιευτεί στο χώρο αυτό λόγω μεγέθους. Φυσικά, δεν είχα δικαίωμα να "κόψω" εγώ μέρος από το κείμενό του και να βγάλω ένα resume 1Κ, που συνήθως είναι οι δεύτερες γνώμες. Έτσι αποφάσισα να δημοσιεύσω ολόκληρο το κείμενό του στη στήλη "Adventure SOS". Ελπίζω δεν γνώταν αλλιώς και ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη για αυτή την αλλαγή. Πηγαίνετε, λοιπόν, απευθείας στο "Adventure SOS" αυτού του τεύχους για να διαβάσετε τη γνώμη του Κώστα.



Ενώ στοιμάζω να κάνω level up.



Ελευθερώνοντας τα ζώα από το παράξενο ζωολογικό "πάρκο".



# NEVERWINTER NIGHTS



Τα σκαβίδια που βρίσκεις είναι υπερπολύτιμα, μερικά μάλιστα είναι μαγικά και "μηδενίζουν" το βάρος των αντικειμένων που βάζεις σε αυτά.



Για να κερδίσεις εύκολα την Guilan, κατόστρεψε πρώτα το pedestal αυτό που είναι στα δεξιά της όπως μπαίνεις στο δωμάτιο.

πο δημιουργείται μία ιδιόμορφη, ευθύγραμμη δράση. Αυτό που με στενοχώρησε περισσότερο απ' όλα στη δράση του παιχνιδιού είναι ο "παραλογισμός" που εμφανίζει σε αρκετά σημεία. Δεν μπορείς να κάνεις rest όπου θέλεις και αυτό να λειτουργεί! Δεν ξέ-

ρω πώς το επέτρεψαν, προσωπικά το θεωρώ φοβερό. Δεν μπορείς να "ιδρώνεις" για να ανοίξεις πάμπολλα πανίσχυρα σεντούκια και να βρίσκεις σε αυτά μόνο 5 νομίσματα. Εχεις ένα δαδί που δεν καίγεται ποτέ και φαντάζει αθάνατο. Δεν υπάρχει καμία λογική στο πώς βρίσκεις διάφορα υποτίθεται "σπάνια" όπλα. Μπορείς να βρεις ένα τέτοιο όπλο ή ρουχισμό 6 ή και 7 φορές κατά τη διάρκεια ενός μόνο chapter. Τέλος, μερικά στοιχεία από αυτήν καθ' εαυτή τη μεταφορά της 3ης έκδοσης των κανόνων στο παιχνίδι ανήκουν σε αυτή την κατηγορία των αδυναμιών του παιχνιδιού, με μάλιστα κορυφαίο το ότι ο Rogue Henchman μου έκανε σχεδόν συνέχεια sneak attacks.

bugs, γιατί δύο modules που έφτιαξα μου κατέστρεψαν όλο το παιχνίδι, χωρίς ευτυχώς να επηρεαστούν τα saves.

## MULTIPLAYER

Η "καρδιά" του NWN είναι το multiplayer mode. Με βάση αυτό το δεδομένο σχεδιάστηκε και το παιχνίδι. Στην πράξη, όμως, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Κατ' αρχάς, αν συνδέεστε με 3-4 φίλους ή σε αντίστοιχου επιπέ-



Ολοκληρώνοντας μία από τις βασικές αποστολές στο Chapter 1 με την Paladin Arlbeth στο νού.



Κάνοντας αγοραπωλησίες.

## BUGS... MORE BUGS

Όταν έπαιξα το παιχνίδι, δεν είχε κυκλοφορήσει κανένα από τα patches που βγήκαν αργότερα. Είχα φτάσει στο 4ο κεφάλαιο όταν αρχισαν να βγαίνουν και δεν ριψοκινδύνευα να τα βάλω και να παθώ κάποια ζημία στα saves μου. Όταν έγραφα το άρθρο αυτό, είχε μόλις κυκλοφορήσει το patch version 1.20. Bugs βρήκα αρκετά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αν εξαιρέσει κανείς αυτό με το Aurora Toolset, το οποίο θεωρώ πολύ σοβαρό, κανένα από τα υπολοιπα δεν ήταν αποτρεπτικό για το παιχνίδι αυτό καθαυτό. Σε αρκετές περιπτώσεις ο χάρτης του παιχνιδιού "ανοίγει ολοκληρωτός", δυσκολεύοντας τη δράση μου, γιατί δεν ήταν πια καθαρά ποια περιοχή είχε εξερευνήσει και ποια όχι. Μερικά side quests "βγαίνουν" μιλώντας με συγκεκριμένους χαρακτήρες και πριν να βρεις τα απαραίτητα αντικείμενα. Μερικά άλλα side quests δεν αναφέρονται καν ως τέτοια, όσο και αν όταν τα ολοκληρώνεις, παίρνεις τα απαραίτητα experience points. Πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιου quest είναι αυτό που παίρνεις από την πόρνη Tamora στα πίσω δωμάτια του Moonstone Mask. Σημειώστε ότι bugs υπάρχουν και στον DM client, με πιο χαρακτηριστικό αυτό όπου αν "ελέγξεις" ένα τέρας που είναι μέλος μιας μεγαλύτερης ομάδας τεραστών, τότε αυτά σου επιτίθενται γιατί σε θεωρούν εχθρό τους.

## AURORA TOOLSET

Το παιχνίδι περιέχει το εργαλείο με το οποίο σχεδιάστηκε. Είναι ένα εξαιρετικό toolset και πολύ ισχυρό από κάθε πλευρά, με το οποίο μπορείς να σχεδιάσεις δικά σου modules πολύ εύκολα. Μπορεί οποιοσδήποτε, χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις, να σχεδιάσει ένα επίπεδο ή ένα dungeon. Η χρηστικότητα του όσον αφορά στα άτομα χωρίς προηγούμενη εμπειρία είναι εξαιρετική. Δυστυχώς, στην περίπτωση μου το toolset αποδείχτηκε ότι πρέπει να περιέχει αρκετά



δου servers, δεν θα έχετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Αν όμως, πάτε να συνδεθείτε με απλές συνδέσεις σε servers με πολλούς χρήστες, ξεχάστε το. Δεν ξέρω αν τα patches διορθώσουν μέρος αυτών των προβλημάτων, αλλά αλήθεια πόσοι στη χώρα μας βρίσκονται πίσω από broadband συνδέσεις;

Η μικρή εμπειρία μου, εξαιτίας έλλειψης του απαραίτητου χρόνου, ήταν μάλλον απογοητευτική. Όταν συνδέθηκα με έναν φίλο μου, δεν είχα κανένα πρόβλημα, όταν συνδέθηκα 4-5 φορές με servers που είχαν γύρω στους 14-20 παίκτες, τότε δεν μπόρεσα να κάνω σχεδόν τίποτα. Το σχεδόν έχει

ελέγξεις όποιον χαρακτήρα θέλεις και να αλλάξεις hit points, spells, τέρατα, αποστολές και γενικά οτιδήποτε θελήσεις. Όσοι, δε, έχετε την εμπειρία ενός DM από επιτραπέζιο RPG, μπορείτε να πάρετε μία μικρή γεύση. Τονίζω το μικρή, γιατί τελικά τίποτα δεν μπορεί να συγκριθεί με τη ζωντανή εμπειρία.

## ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Neverwinter Nights είναι ένα παιχνίδι που θα αφήσει εποχή, μια και είναι το πρώτο στο είδος του που τα περιλαμβάνει σχεδόν όλα. Ένα αρκετά καλό single campaign, ένα εξαιρετικό DM client, ένα εντυπωσιακότητα

φίλους του είδους. Το toolset του είναι εύχρηστο, αλλά με αυτό δεν μπορεί να δημιουργήσεις συνολικά RPG όπως το αντίστοιχο του Morrowind, το οποίο θεωρώ από αυτή την πλευρά όχι απλώς κορυφαίο αλλά ανεκτίμητο. Το DM client που προϋποθέτει multiplayer παιχνίδι θα εντυπωσιάσει όποιον το δει. Πρέπει να έχεις γνώσεις, όμως, από επιτραπέζια παιχνίδια του είδους και το ρόλο του αντίστοιχου DM για να το χειριστείς. Τέλος, το multiplayer θα κριθεί μόνο σε βάθος χρόνου και ανάλογα με την υποστήριξη που θα δεχτεί από τους χρήστες και όχι μόνο. Κανείς δεν ξέρει τι θα γίνει τους επόμενους 6 μήνες με τα modules που "πρέπει" να δημιουργηθούν. Γι' αυτό το λόγο βαθμολογείται μόνο με 91, αλλιώς θα έπαιρνε 99. Πάντως, με τις υπάρχουσες συνδέσεις στην Ελλάδα, αυτά περί των 64 παικτών ταυτόχρονα σε ένα παιχνίδι είναι άπιαστα όνειρα, εκτός και αν κάποιος μπορέσει να "φέρει" έναν επίσημο server του παιχνιδιού στη χώρα μας, κάτι που όπως ακούγεται θα γίνει...!

Το κυριότερο στοιχείο που με ενόχλησε σε όλο το παιχνίδι είναι η τρομερή ΑΠΛΟΠΟΙΗΣΗ που έχει επέλθει σχεδόν σε όλους τους τομείς του. Σε κάθε περίπτωση, όμως, αν εξαιρέσει κανείς τον DM client, η αρχική υπόσχεση των δημιουργών του ότι με το NWN θα επιτευχθεί, επιτέλους, η καλύτερη προσομοίωση των επιτραπέζιων RPGs στους υπολογιστές, κατά την ταπεινή μου γνώμη δεν ισχύει. Να μην ξεχνάμε ότι η υπόσχεση αυτή ήταν το διαφημιστικό μοτίβο του παιχνιδιού σχεδόν δύο χρόνια τώρα.

PC



Χρησιμοποιώντας τη Stone of Recall, γυρνά στο ναό τσάμπα. Για να γυρίσεις πίσω από εκεί απ' όπου ήρθες, πρέπει να πληρώσεις 50 νομίσματα, αλλιώς... τρεχάτε ποδαράκια μου!



Από την Ophala μπορείς να πάρεις και να ολοκληρώσεις τρία πολύ σημαντικά side quests.

σχέση αρχικά με τις ταχύτητες (το lag ήταν ανυπόφορο), αλλά και με το γεγονός ότι αρκετοί παίκτες λειτούργησαν με καθαρά hack & slash νοοτροπία. Δεν ξέρω αν αυτό είναι κατάλοιπο των Diablo και του Dungeon Siege, αλλά το παιχνίδι απαιτεί άλλης νοοτροπίας παίκτες. Τέλος, σε ένα session ο DM έκανε ό,τι ήθελε, μας έβγαλε το ήαδι, ώσπου φύγαμε και ψυχάσαμε.

Πιστεύω ότι το μέλλον του παιχνιδιού θα κριθεί καθαρά από το αν φτιαχθούν αρκετά αξιόλογα και λειτουργικά νέα modules. Επειδή, όμως, κανένας δεν μπορεί να το εγυνηθεί εκ των προτέρων, το μέλλον παραμένει αβέβαιο, όσο και αν προς το παρόν είναι ελπιδοφόρο.

## DM CLIENT

Με την επιλογή του DM client, παίζεις το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τις μοναδικές, θεϊκές δυνάμεις ενός Dungeon Master. Η επιλογή αυτή δεν είναι για να παίζεις το παιχνίδι, αλλά για να δεις αν τα modules-κόσμοι που έχεις ή έχουν φτιάξει με το Aurora toolset μπορούν να παιχθούν.

Ως DM μπορείς να κάνεις τα πάντα. Να

εύχρηστο toolset και ένα multiplayer mode που υπόσχεται τα πάντα αλλά και απαιτεί πάρα πολλή. Με άλλα λόγια, είναι το πιο πλήρες σε στοιχεία CRPG που έχει κυκλοφορήσει.

Το single campaign, που παίζεται ως αυτόνομο κανονικό παιχνίδι, είναι αρκετά καλό και εύκολο ώστε να κερδίσει τους νέους

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ  | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | ΣΕΝΑΡΙΟ | ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ          | ΕΘΙΣΜΟΣ             |
|--|---------|------|---------|--------------------|---------------------|
| <b>96</b><br>SINGLE CAMPAIGN<br><b>91</b><br>MULTIPLAYER<br>(WITH DM TOOLSET)  | 96      | 91   | 94      | 93                 | 96                  |
| <p>Αναμφίβολα, ένα από τα 2-3 κορυφαία RPGs της τελευταίας δετίας, που θα κερδίσει αμέσως όποιον το παίζει. Βασίζεται κυρίως στο multiplayer mode του και υπόσχεται ατελείωτο gaming, ενώ και το single campaign που περιέχει είναι αρκετά καλό. Λόγω των πάρα πολλών ξεχωριστών στοιχείων που περιέχει, πρέπει να το δει οπωσδήποτε κάθε φίλος των RPGs και όχι μόνο.</p> |         |      |         |                    |                     |
|  |         |      |         | <b>ΔΡΑΣΗ</b><br>88 | <b>MANUAL</b><br>97 |



ΕΤΑΙΡΕΙΑ: BLIZZARD

## Game review



ADVENTURE



ACTION



RPG



SIMULATION



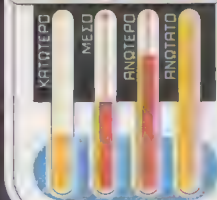
STRATEGY

# WARCRAFT REIGN OF CHAOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 400, 128MB ΜΗΜΗ, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 16MB, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, DIRECTX 8.1

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ



του Χάρη Κλάδη

rex@compupress.gr

Δύο χρόνια τώρα η Blizzard πέτυχε να κρατήσει τους απανταχού gamers υπ' αμύν. Με συνεχείς ανακοινώσεις, φήμες και σχόλια κατάφερε να κάνει το παιχνίδι της best-seller πωλή πριν αυτό να φτάσει στα μαγαζιά, αποδεικνύοντας πόσο έξυπνα μπορεί να κινηθεί μία εταιρεία.

# Ο πόλεμος χτυπά πάντα τρεις φορές!







Την τελευταία πύλη του παιχνιδιού. Μια σκληρή αναμέτρηση μεταξύ φίλων!

## Θετικά



- Το σενάριο του
- Τα εκπληκτικά φωνητικά των χαρακτήρων
- Τα εντυπωσιακά γραφικά του
- Τα απίστευτα βίντεο (σούφι)

## Αρνητικά



- Το strategy κομμάτι έχει περιοριστεί
- Η ύπαρξη των ηρώων σε κάθε πύλη
- Το περιοριστικό ήκκωθ

**Το Warcraft III είναι ένα εξαιρετικό all around single player παιχνίδι, με πολλά επιμέρους στοιχεία, αλλά δεν είναι ένα κλασικό παιχνίδι στρατηγικής ούτε RPG.**



ιστορώ ότι όλοι έχετε παίξει κάποια στιγμή παιχνίδια της Blizzard, γι' αυτό δεν θα πρόβω σε εισαγωγικές αναφορές στους προηγούμενους τίτλους της, αν και

σε κάποια σημεία του review θα καταφύγω σε ορισμένες αναγκαίες συγκρίσεις. Αιτιώσθε, απουσία, δεν μπορείτε να συγκρίνετε το Warcraft III με άλλα παιχνίδια. Κάτι τέτοιο δεν θα έστεκε, αρχικά για την Blizzard, η οποία θεωρεί πως το παιχνίδι της δεν είναι απλώς η συνέχεια του Warcraft 2, αλλά η αφιέρωση ενός νέου είδους παιχνιδιών, των RPS (Role Playing Strategy) games.

Τι σημαίνει, όμως, "RPS"? Έχουμε να κάνουμε με ένα strategy game που χαρακτηρίζεται από μια ξεκάθαρη role-playing αντιμετώπιση (φαντάζεστε να αποτεθείσει αφορμή να κάνει ο Τσούρινγκ να παίξει strategy game; Πανικός!). Παίρνει, λοιπόν, η Blizzard τα δύο είδη παιχνιδιών που ξερει

να δημιουργεί (strategy και RPG) και τα παντρεύει, έχοντας ως αποτέλεσμα μάχες και interactivity με χαρακτηρισμούς σε ένα στρατηγικό σπορ, με όλα τα αγαθά του management και των upgrades. Φυσικά, όπως μας έχει συνηθίσει η συγκεκριμένη εταιρεία, το παιχνίδι είναι εμπλουτισμένο από ένα σενάριο "διαμάντι", που όχι απλώς ενισχύει την ιστορία, αλλά πολλές φορές σώζει καταστάσεις. Πάντως, είναι αρκετά επιφανειακός από τη στιγμή που έπεσε στα χέρια μου η beta του παιχνιδιού (η οποία ήταν περιορισμένη στο multiplayer).

### ΦΥΛΕΣ

Στο παιχνίδι υπάρχουν 4 διαθέσιμες φυλές και αρκετές NPCs. Οι Orcs και οι Humans αποτελούν τις δύο γνωστές φυλές από το Warcraft 2. Οι δύο άλλες είναι οι Undead

και οι Night Elves. Αρχιζοντας από τις γνωστές, οι Orcs (με τους οποίους το παιχνίδι κάνει την εισαγωγή του) βρίσκονται νικημένοι και διάσπαρτοι στα εδάφη του Azeroth. Ο νεαρός Thrall (ο οποίος τον ξέρετε, επρόκειτο να γίνει γνωστός από το Warcraft Adventures που δεν βρήκε ποτέ το δρόμο προς τις οθόνες μας), απελασμένος από τη σπιλίδα και τη διαφθορά των Humans, προσπαθεί να οδηγήσει τη φυλή του στη δική τους Γη της Επαγγελίας. Αποδυναμωμένοι οι πολεμιστές Orcs, ξεναγουρίζουν στις "tribal" δοξασίες τους, ανακτώντας έτσι τη χαμένη κοινή τους. Αυτή τη φορά, οι Orcs πολεμούν όχι ως άβυσθα βάρβαρα ηθώματα, αλλά ως αγέρωχοι και υπερήφανοι πολεμιστές όχι για την επικράτηση και την καταστροφή των αντιπάλων, αλλά για την ειρηνική συμβίωση της φυλής τους με τα

## Αν σας άρεσε...

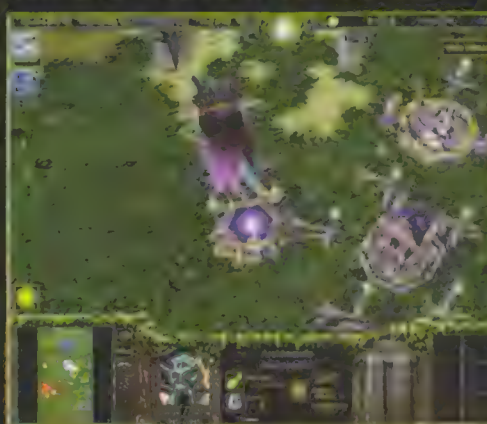


...πρέπει ήδη να ετοιμάζεστε για παιχνίδι στο Διαδίκτυο! Αν δεν έχετε σχετική εμπειρία από προηγούμενα παιχνίδια της Blizzard, πρέπει σπωσθήστε να παίξετε το Starcraft και το Warcraft 2



## Ξέρετε ότι...

...αν τελειώσετε το παιχνίδι στο hard μετά την πόροδο των credits, θα δείτε ένα teaser (από το StarCraft 2;) όπου 3D marine σφα(ουν μια ομάδα από zerglings και hydralisks και μια άλλη μονάδα που δεν έχω ξαναδεί



Ιδού ο μεγάλος άρχοντας του κακού. Κι ας μας έχει γυρισμένη την πλάτη!



Ένα ωραίο κοπάδι Orcs έχει βγει να μαζέψει potions για το σφεντικό του...





Ένα φραγκό η βιολετα... Ζητώ ο ήρωας των Humans!

Οι μηχανές του κινά είναι πολύτιμες μονάδες, αλλά και αυτά τα... κρεατοεργήματα δεν πάνε πίσω!

## ΗΡΩΕΣ

**Α**ν και δεν μπορεί να θεωρηθεί καινοτομία η ύπαρξη των ηρώων στο Warcraft III, πρέπει να σημειωθεί ότι η σημασία της ύπαρξής τους είναι πολύ πιο σημαντική απ' ό,τι σε άλλα παιχνίδια στρατηγικής. Βλέπετε, αυτοί είναι που βάζουν στο παιχνίδι τις "Role" πινελιές και τραβούν όλη την προσοχή επάνω τους. Η ύπαρξή τους θυμίζει RPGs άλλων εποχών. Έχουν συγκεκριμένες δυνατότητες, τις οποίες μπορούν να εξελίσουν ανεβάζοντας επίπεδα, μπορούν να κρατούν και να χρησιμοποιούν αντικείμενα, να προσλαμβάνουν μισθοφόρους και, φυσικά, είναι σημαντικοί για την ολοκλήρωση πολλών αποστολών. Στο παιχνίδι είναι ισχυρότατες μονάδες και μάλιστα διαφοροποιούνται από ήρωες άλλων παιχνιδιών (όπως αυτούς του Starcraft), αφού ακόμα και αν πεθάνουν, μπορείτε να τους "Ξαναφτιάξετε" στο Altar, χωρίς να έχουν χάσει το level και τα αντικείμενα που έχουν συλλέξει!

υπόλοιπα πλάσματα της φύσης. Αυτό γίνεται φανερό, όταν κατά τη διάρκεια του campaign οι Orcs συνάπτουν συμμαχίες με ενίμα πλάσματα που δεν ανήκαν ποτέ στην Ορδή, ενώ οι συμμαχίες με ανάνδρα, διαβολικά και άβουθα πλάσματα που υπήρχαν στο Warcraft 2 ανήκουν στο παρελθόν. Μαάλιστα, το τέλος του βασικού campaign των Orcs (τρίτο) είναι το πιο "αντικικό" απ' όλα και θα σας εντυπωσιάσει. Ως αίσθηση ηρωισμού, υπερηφάνειας και αυτοθυσίας θα μπορούσα να το συγκρίνω μόνο με το θάνατο του Praetor Fenix και την αυτοθυσία του Executor Tassadar στο Starcraft.

Όσον αφορά

στους Humans, αυτοί είναι πραγματικοί... άνθρωποι! Αιμαζόνες και διεφθαρμένοι, μετά την επικράτησή τους έναντι των Orcs, τους έχει φάει η μεγάλη ιδέα για τη φυλή τους. Με ηγέτες που δεν ρισκάρουν να θυσιάσουν τα πάντα μόνο και μόνο για να αποκτήσουν δύναμη και κύρος, οι άνθρωποι αγνοούν πλήρως τα γεγονότα και αφήνονται στη θαλάσση των θεικών δυνάμεων, οι οποίες, σύμφωνα με τους ίδιους πάντα, τους οδηγούν στην ολοκλήρωση. Όπως πάντα, στη φυλή των τυχοδιωκτών και αιμαζόνων ανθρώπων υπάρχουν και αυτοί που αρνούνται να κλείσουν πεισματικά τα αυτιά τους σε οτιδήποτε δείχνει να μη συνοδεύεται από αμετρήτη χλιδή. Πάνω σε αυτούς θα στηριχτεί η επιβίωση της φυλής τους. Φυσικά, στο πλευρό των Humans μάχονται οι Elves και οι Dwarves.

Η τρίτη φυλή, οι Undead, δεν είναι απόλυτα αγνώστοι στο πάνθεον του Warcraft. Στο Warcraft 2 αποτέλεσαν συμμαχούς των Orcs ή, για να ακριβοβουή, τα Orcs δούλευαν για τους Undead! Οι Death Knights και οι σκελετοί τους βρίσκονται τώρα ανεξαρτητοί στο Warcraft III, με σκοπό να προετοιμάσουν το έδαφος για την εισβολή των Demons στη Γη. Με "πομπισμό" που μοιάζει βγαλμένος από τα καλύτερα ιταλικά θρίλερ, οι Undead φιγουράρουν ως η πιο εντυπωσιακή φυλή. Λόγω της ανιερής υποστάσης τους, είναι οι λιγότερο αποδεκτοί χαρακτήρες του παιχνιδιού, αλλά η σκοταδιστική φύση τους αποτελεί πόθο ελθής για τον πεινασμένο για και διαφορετικό gamer. Στους Undead θα βρει





## Μια δεύτερη γνώμη

**Α**υτό που με προβληματίζει είναι το γεγονός πως ενώ το παιχνίδι έχει υποστεί συντακτικές αλλαγές σε όλα τα επίπεδα, εγώ τους έχω την εντύπωση πως έχουμε και πάλι "μία από τις ίδιες". Η Blizzard επέλεξε στο Warcraft III αρκετές φράσεις λέξεων, όπως τα πολλά νύχτα και κτήνη, λεκάδες κρησίδες, λίγα νύχτα φύλλο, εινε-ταλικά και εινε-ταλικά και κάνουν την εντύπωση και ένα συνδυασμό ανθρώπων τουλάχιστον ισάριθο, αν όχι καλύτερο, από το αντίστοιχο του Starcraft.

Το παιχνίδι είναι εύκολο στην όλη εξέλιξη, αλλά προσωπικά μου άποψη είναι πως δεν εντυπωσιάζει όσο θα έπρεπε εξαιτίας της επανάληψης του βασικού game-play. Η άποψη όμως και RPG στοιχεία με άρεσε ανεξάρτητα από το πόσο δύσκολο μου προκάλεσε το γεγονός ότι το "lore" στοιχείο έχει μειωθεί αισθητά σε σχέση πάντα με παλαιότερο RTSs της Blizzard.

Το Warcraft III είναι ένα έργο που έχει πολλές απόψεις, που αξίζει σίγουρα να δείτε. Αλλά ως δεν υπάρχει πλέον εκείνο το "feeling" που νιώσαμε πολλοί άλλοι μας για τελευταία φορά παίζοντας BroodWar.

Δημήτρης Ιωαννίδης

θεία πως σχεδόν στο σύνολό τους οι μονάδες τους είναι γυναικείου φύλου και αν και βασίζονται πολύ στη μαγεία και στις επιθέσεις από απόσταση, έχουν πολλά ενδιαφέροντα σημεία. Είναι ψιφίλες και δυνατές, σχεδόν τέλειες, σύμφωνα με τα λεγόμενα του Grom Hellscream, ο οποίος δείχνει να τις... συμπαθεί ιδιαίτερα! Οι Night Elves ήταν αυτοί που νίκησαν τους Demons και σταμάτησαν την εισβολή τους στη Γη, αλλά δεν παύουν να είναι αρνητικοί προς τους "outlanders" όπως χαρακτηριστικά αποκαλούν τους Orcs και Humans που ψάχνουν για καταφύγιο στα αρχαία εδάφη. Οι Night Elves, ως τα αρχαιότερα και σοφότερα πλάσματα του κόσμου, χρησιμοποιούν την αιωνιότητα που τους έχει δοθεί ως δωρο για να προσεταιρευθούν τη μητέρα φύση από την καταστροφή.

Βέβαια, οι τέσσερις αυτές φυλές δεν αποτελούν τις μοναδικές φυλές του κόσμου του Warcraft III. Υπάρχει, επίσης, η γνώση και μη εξαίρετη Burning Legion, οι δαίμονες δηλαδή, που κάνουν τα πάντα για να ανοίξουν τις πύλες που θα οδηγήσουν τους ποταμολήπτες στρατούς τους στην επικράτηση εναντίον των προαιωνίων εχθρών τους, των Night Elves. Οι Undead είναι τα ισιράκια τους και οι Humans και Orcs απλώς πιόνια που εξυπηρετούν, ο καθένας στο βαθμό του, το σατανικό αυτό σχέδιο. Οι Burning Legions είναι NPC χαρακτήρες, τους οποίους δεν μπορείτε να διαχειριστείτε, ενώ είναι λίγες οι φορές που θα έχετε στη διάθεσή σας κάποιες μονάδες τους (στο campaign των Undead). Φυσικά, θα τους αντιμετωπίσετε κατά κόρον, ειδικά στα campaigns των Orcs και των Night Elves. Και μια και πιάσαμε πάλι την κουβέντα για τους Elves, εκτός από τους Night, υπάρχουν και οι... Regular! Οι συμμάχοι των Humans, αν και εμφανίζονται ως μονάδες στο πλευρό τους,



Αποστολή από το Warcraft III.



Μα τι ψηλός που είσαι! Μήπως φορές γυμνάσαι;

πολλές επιρροές από το Diablo 2. Τόσο στις μονάδες όσο και στις ικανότητες και στα spells τους, οι Undead θυμίζουν το RPG/Action της Blizzard σχεδόν σε κάθε σημείο. Αποτελούν την καθοριστική φυλή του σεναρίου, καθώς εκτός του ότι αυτοί κάνουν τον "ισαμνοίκα" στο παιχνίδι, με τις δοξολογίες και τις ιντριγκές τους δίνουν τροφή για μυστηριώδη γεγονότα, τα οποία διαδραματίζονται στο expansion του παιχνιδιού.

Η τελευταία φυλή που θα συναντήσετε στο campaign του παιχνιδιού είναι οι Night Elves. Αν και παιδιά των φλουφιδιών, οι Night Elves είναι ισχυροί πολεμιστές και για να ακριβοπληρώσουμε πολεμιστριές! Είναι αλη-

## Ε, ΡΕ ΓΕΛΙΑ!

**Ο**πως είναι αναμενόμενο, το παιχνίδι βρήκε από ποιοτικό χιούμορ. Εκτός από τις απίστευτες ομιλίες των μονάδων, εμπεριέχει διάφορα χιουμοριστικά στοιχεία (και από μόνο του το spell της μάγισσας - η οποία, σημειωτέον, είναι πολύ ωραίο παιδί - που μετατρέπει τους εχθρούς σε πρόβατα, είναι για τρελά γέλια). Ειδικά αυτός ο αξιωματικός της Burning Legion, ο Tychondrius, έχει πολύ γελοίο όνομα! Μα καλά, δεν υπάρχει ένας Έλληνας στο team, ένας φίλος, να τους πει ότι προκαλεί ακατάσχετα χαχανητά; Τέλος πάντων, το παιχνίδι είναι απολαυστικό σε αυτόν τον τομέα, κάτι που επιβεβαιώνει και η τελική παρουσίαση των credits! Πρέπει να το δείτε για να καταλάβετε τι εννοώ!







Χωρίς αμφιβολία, οι εντυπωσιακές cutscenes κάνουν τη δουλειά τους.



"Μου δίνεις και το σπαθί, αν θέλεις!"

ορμά του δασους, δράκοι, τεράστιες σαύρες, αράχνες, κενταυροί, σάιτροι (III), άρπιες, golems, trolls, ogres και άλλα τερασιακά βρισκονται στο δρόμο σας όχι ως βασικοί αντιπαλοί (δεν παράγουν μονάδες) αλλά ως σιαιικοί χαρακτήρες, που είτε ιυχάινει να βρισκονται σε κάποιο πέρασμα, είτε γυρω από κάποιο σημείο σημαντικό για την

ολοκλήρωση του quest, είτε απλώς κρατάνε μαγικά φιλίτρα, abilities και items, τα οποία μπορεί να αποκτήσει ο ήρωας σας και να τα μεταφέρει μέχρι να χρειαστεί να τα χρησιμοποιήσει. Βεβαίως, υπάρχουν και πλάσματα στα οποία αποκαιτε πρόσβαση. Αυτό γίνεται με τα mercenary camps, στα οποία ο ήρωας μπορεί να προσλάβει πολεμιστές εναντιομοίβης (αφαιρείται από το ποσό χρυσού), ή με άλλα πλάσματα (π.χ. goblins), που θα σας δώσουν κάποιες μονάδες μόλις τα βοηθήσετε σε κάτι.

### ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Οι αποστολές του παιχνιδιού είναι σπουδαίες. Δομημένες με ακρίβεια και προσοχή, με σωστό επίπεδο δυσκολίας, κατορθώνουν να αποτελέσουν μια καλή προπόνηση για τον παίκτη, αφού ως συνήθως το παιχνίδι αναμένεται να λάμψει στο λιανικό. Το παρόνομό μου εδώ είναι οι ίδιοι οι ήρωες! Όσο και αν σας φαίνεται περίεργο, αυτοί οι ήρωες περιορίζουν κάπως την ανάπτυξη του gameplay. Ήδη γούμαι αμέσως: Όλες οι αποστολές του single player campaign είναι βασισμένες στους ήρωες. Εντάξει, ακόμα και στο Starcraft είχε αποστολές όπου ο ήρωας

έκανε τρομακικά πολλή δουλειά, αλλά αυτό δεν συνέβαινε κάθε φορά. Στο Warcraft III οι ήρωες υπάρχουν σε κάθε πίστα και είναι ελάχιστες οι περιπτώσεις όπου θα κληθείτε να τα βγάλετε περα χωρίς αυτούς (μόνο οι μια αποστολή των Humans, αν θυμάμαι καλά). Δυστυχώς, με τον ήρωα μπροσπιρηχά νεται σε μεγάλο βαθμό η στρατηγική αξία του παιχνιδιού, καθώς είναι συχνό φαινόμενο το κυρίως μετρημα της αποστολής να περιορίζεται στην αναβάθμιση και στον εξο-

### MULTIPLAYER - CUSTOM

Οι εμπειρίες μου στο Battlenet είναι ακόμα μηδαμινές. Βλέπετε, μόλις που άνοιξε και ο κακομοίρης δεν έχω προλάβει να παίξω και πολύ. Μόνο δύο, ανιχνευτικά περισσότερα, παιχνίδια και αυτά για να επιβεβαιώσω κάπως τα προαναφερθέντα για το gameplay του παιχνιδιού. Η αλήθεια είναι πως είναι ακόμα νωρίς για να μιλάμε, καθώς η Blizzard και οι ίδιοι οι παίκτες "ψάχνονται" όσον αφορά στο multiplayer κομμάτι. Όπως προανέφερα, δεν είναι απίθανο να δούμε σύντομα διορθωτικά patches, πριν καν αρχίσουν να δημιουργούνται κοινότητες, ομάδες και clans στο παιχνίδι. Λίγη πίστωση χρόνου, λοιπόν, και θα επανέλθουμε στο θέμα, ίσως με ένα σύντομο αφιέρωμα. Τώρα, σχετικά με την προπόνηση, θα σας πρότεινα single player custom πίστα, ακολουθώντας την εξής συνταγή: τρεις αντίπαλοι υπολογιστές και ένας σύμμαχός σας (υπολογιστής). Είναι αρκετά πιο challenging από οποιοδήποτε campaign, θα σας βοηθήσει να "ψάξετε" τις στρατηγικές σας, να αντιμετωπίσετε τις αντίπαλες μονάδες και, το κυριότερο, να δείτε πώς παίζει ο υπολογιστής (μην ξεχνάτε να σώζετε τα replays!).



πλησμό του με χαρακτηριστικά και spells, παρά στη δημιουργία μιας αξιοκρατικής πολεμικής στρατιάς. Θα μου πείτε "ρε μεγάλο, αν δεν σ' αρέσει ο ήρωας, ασ' τον στην ακμή και παίξε χωρίς αυτόν". Ε όχι, δεν γίνεται, τουλάχιστον με αντίπαλο τον υπολογιστή, αφού οι ήρωες δυσκοίλη αντιμετωπίζονται. Ειδικά εφόσον μπορεί να κάνει αυτόματα όλα τα spells, ο ήρωας του υπολογιστή μπορεί να σφάξει κυριολεκτικά αρκετούς από τους πολεμιστές σας. Το κακό είναι πως ακόμα και αν μετά κόπων και βασάνων κατορθώσετε να τον σκοτώσετε, αυτός θα ξανάρθει λίγο μετά (αχ αυτό το Altar). Μοιραία,



• Όταν μεγαλώσω, θέλω να γίνω άντρας σαν εμένα...  
• Και εγώ στην ηλικία σου το ίδιο ήθελα...



Είναι κρίσιμος και έχει λόγο. Τι είναι

ήρωον, η χρήση του ήρωα είναι επιτακτική. Θα προτιμούσα οι πίστες να μην ήταν τόσο πολύ βασισμένες στους ήρωες, καθώς οι μάχες κλίνουν σημαντικά προς τη μεριά της παρτίτσας την οποία οδηγεί ένας ήρωας.

Πάντως, δεν είναι απίθανο να δούμε κάποιο διορθωτικό patch από την Blizzard το οποίο θα απενεργοποιεί τους ήρωες, τουλάχιστον στο δικτυακό multiplayer παιχνίδι, επιτρέποντας έτσι στους strategosδες να παίξουν περισσότερο στρατηγικά και λιγότερο βάσει των RPG ικανοτήτων ενός ήρωα, διότι και στα single και στο multiplayer παιχνίδι η ύπαρξη του ήρωα σημαίνει αυτόματα ακατάσχετο ψάξιμο για να βρει ιχόν potions (τα οποία μπορούν να γιατρέψουν αυτόν και τους στρατιώτες του, να δώσουν εξτρα δυνα-

τόνιες για λίγο χρόνο κ.λπ.), items που θα αυξήσουν τις δυνατότητες του ήρωα όπου θα αγοράσει μισθοφόρους! Όποτε, φανταστείτε πόσο άδικο είναι για πολλούς παίκτες που αρέσκονται στο να παράγουν στρατό να αναγκάζονται να κάνουν camping, φτιάχνοντας αμυντικά μετρα έτσι ώστε να μπορέσουν να βγαιίνουν "εκδρομή" για συλλογή αντικειμένων! Επειδή ο ήρωας μπορεί να κουβαλάει το πολύ 6 αντικείμενα, προβλέπονται τραγικά πράγματα του στυλ "μαζεύω, γυρίζω στη βάση μου να τα σφάξω και πάω για νέα"! Ακόμα και αν και τέτοιο μπορεί να είναι αποδεκτό στο single player, μου φαίνεται αδιαφάντος για multiplayer παιχνίδι στρατηγικής.

### ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΟΝΑΔΕΣ

Τα πρόσφατα δεν είναι τα μόνα στοιχεία που θα σας "εξανγκάζουν" να χρησιμοποιείτε τον ήρωα κατά κόρον. Το λεγόμενο Urkeep και ο περιορισμός της διαθέσιμης φαγητού (το οποίο προμηθεύουν οι φάρμες) υπαρκτών μονάδων σε 90 (βεβαίως, οι πολεμικές μονάδες χρειάζονται από 2 έως 4 food, οι εργάτες 1) ενισχύουν τη χρήση του. Εντάξει, το δεύτερο το καταλαβαίνετε. Το πρώτο είναι ένας νέος περιορισμός της Blizzard και έχει να κάνει με τη συγκράτηση της παραγωγής μονάδων. Πρακτικά, όσο περισσότερες μονάδες έχετε τόσο λιγότερα resources κουβαλούν οι εργάτες σας. Συγκεκριμένα, το Urkeep χωρίζεται σε 3 ζώνες (κάτι σαν το μετρό δηλαδή). Ας πούμε ότι έχετε φτιάξει τις απαραίτητες φάρμες ώστε να έχετε φτάσει στο όριο των 90 διαθέσιμων μονάδων σε food. Αν έχετε καταλάβει μέχρι 40/90, κάθε εργάτης μεταφέρει 10 πόντους χρυσού. Αν το όριο ανέβει στο 41-70/90, οι πόντοι γίνονται 7, ενώ στο 71-90/90 4! Μετρήστε το ποσοστιαία και θα δείτε πως από το σημείο που θα φτάσετε στο "υψηλό" Urkeep, η εισροή πόντων μειώνεται στο 40% ή απλώς οι μονάδες σας στοιχίζουν 60% ακριβότερα (αν μια μονάδα στοιχίζει 200 gold, είναι σαν να στοιχίζει 320)! Φανταστείτε, λοιπόν, σκληρό, να έχετε Urkeep περίπου 80/90, οι 25 να είναι εργάτες (κακά τα ψέμματα, για να κρατήσετε μια καλή παραγωγή, ειδικά για custom/multiplayer πίστες, θέλετε 3 ορυχεία χρυσού με 15 εργάτες και τουλάχιστον άλλους 10 να



### Μια τριήμερη γνώμη

Η Blizzard απέδειξε ότι μπορεί να κάνει τα όνειρα πραγματικότητα, σχεδόν σαν το ξυπνητήρι άρχισε πολύ να χτυπάει. Κατόπιν να εισαγάγει τόσο γλυκό και απεγοδωστό ένα RTS παιχνίδι σε ένα 3D κόσμο, γεγονός ηκατορθωτό από οποιαδήποτε εταιρεία μέχρι στιγμής. Όσον αφορά στα επηρεαζόμενα στοιχεία του παιχνιδιού, το θεωρώ κορυφαίο (στο χειρισμό, στο γραφικό, στην αίσθηση). Το δε cinematics του παιχνιδιού είναι "όλα τα λεφτά" και παρόλο που είναι σχεδόν το μισό από αυτά του Starcraft (χωρίς το expansion) είναι ο,τι καλύτερο έχει δει μια gamer μέχρι στιγμής (κατι όπως το Final Fantasy). Το στοιχείο του Urkeep το θεωρώ σημαντικό και δεν νομίζω ότι είναι τόσο "ασπαστικό" (αν είχε Urkeep και το Starcraft, κανένας δεν θα παραπονιόταν τώρα). Θεωρώ σημαντική την ελλείψη βαρβάρων μονάδων από κάθε φυλή και αυτό γιατί έχω ως μέτρο σύγκρισης το Starcraft, όπου μπορούσα να φτιάξω βαρβάρους μονάδες (π.χ. Battlecruisers, Carriers...). Βεβαίως, οι πανίσχυρες μονάδες έχουν αντικατασταθεί από τους ήρωες, αλλά δεν είναι και αντίστοιχο. Το κακό με αυτό το παιχνίδι, όπως είχα αναφέρει στο παρελθόν, είναι ότι ο καθένας το συγκρίνει με το Starcraft. Σίγουρα οι επιρροές είναι αρκετές, αλλά σπουδαίο το πως είναι και έχετε υποψη πως στη αυτή τη στιγμή η έννοια "Starcraft" περιλαμβάνει και το expansion (Broodwars), ώστε μην προβείτε σε συγκρίσεις μέχρι να βγει και το expansion του Warcraft III.

Νίκος Κόντης







πόντιση η αρχική "ναυτία" συνθίζεται. Ακόμα ένα παράπονο είναι πως με την αύξηση της ανάλυσης δεν μεγαλώνει το εύρος του χάρτη που βλέπετε στην οθόνη. Πράγματι, το παράθυρο στο οποίο παίζετε είναι πολύ μικρό (για να καταλάβετε τι εννοώ, σκεφτείτε τη δραματική αλλαγή που γνώρισε το Diablo 2 όταν η ανάλυση του έγινε 800x600 στο expansion) και δεν επιτρέπει τον απόλυτο έλεγχο που, εγώ τουλάχιστον, θα ήθελα. Ακόμα, ανοίγοντας με το ποντίκι ένα πηχάσιο για να κερδίσετε κάποιες μονάδες, η οθόνη δεν scrollάρει, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να πιαστείτε και μονάδες έξω από το ορατό παράθυρο. Τι μπελάς και αυτός...

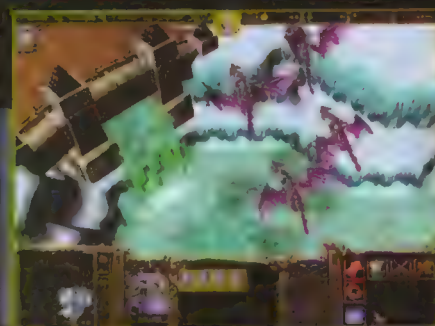
## ΜΑΘΕ ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΑΣ' ΤΗΝΕ

Αυτό που με συγκλόνιζε ανέκαθεν στην Blizzard είναι πως τα παιδιά είναι άνθρωποι των τεχνών και του πομπισμού! Όχι, δεν τους ειρωνεύομαι καθόλου, η δουλειά τους στον τεχνικό τομέα και στην ηθιοποίηση του παιχνιδιού με "καλούδια" για τα μάτια και τα αυτιά είναι αξιοπαινή. Τα ενδιαμέσα βίντεο είναι εντυπωσιακά (ναι, είναι καιρός τα παιχνίδια της Blizzard να γίνουν ταινίες), ενώ ακόμα και τα cutscenes με τη μηχανή του παιχνιδιού είναι τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι στρατηγικής και βοηθούν πολύ στον εμπλουτισμό του σεναρίου, το οποίο, με τη σειρά του, είναι αφηγηματικό και παραμυθικό, αν και προβλέψιμο σε μερικά σημεία! Ακόμα και στα σημεία που το single player campaign επαναλαμβάνεται, η προσομοίωση για τα επόμενα βίντεο και cutscenes θα σας κρατήσει μπροστά στις οθόνες σας.

Παρε τώρα στο νεοστυλ γράφικών... Πολλά είχαν ακουστεί για τις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Λοιπόν, τελείωσα το παιχνίδι στο μικρό PC μου, ένα K6-3 στα 450MHz με 128 RAM και Voodoo 3 3000. Το σύστημα έφτασε στα όριά του πολλές φορές. Σε ανάλυση 640x480 με τα πάντα στο ελάχιστο, έχανε πολλές φορές (σχεδόν με εκνευριστικό ρυθμό) στις μεγάλες μάχες, ενώ η καρτά γραφικών με πέταξε πολλές φορές στα Windows λόγω ζέθους (το πρόβλημα λύθηκε με την ισοπέφτιση ενός καλονικού ανεμιστήρα που φυσάγε το ανοικτό tower). Εντάξει, στην τελική μάχη όπου γίνεται ο χαμός, το σύστημα παύει, ωστόσο αποφάσισα να μην την παρακολουθώ και να αναλωθώ πλήρως στο management της βάσης - κάτι που τελικά είναι απαραίτητο για να ολοκληρωθεί η αίσια. Φυσικά, τη δεύτερη φορά που κάθισα να τελειώσω το παιχνίδι στο επίπεδο hard, έπαισα στο με-

γαλό Athlon με την GeForce 3 Ti 200. Παντως, ακόμα και αν έχετε σχετικά μικρό σύστημα, με λίγη υπομονή το παιχνίδι είναι απόλυτα playable. Η λειτουργία zoom in, από την άλλη, δεν έχει καμία πρακτική χρησιμότητα εκτός του ότι κατεβαίνει από κοντά τα ομοιομορφιώς πανομορφα 3D μονηθκια των χαρακτήρων και του τοπίου. Ευγε στην Blizzard, η οποία κατορθώσε να μετ φέρει αυτόματο το feeling του Warcraft σε 3D περιβάλλον (είπαμε, η αρχική συγχυση ξεπερνιέται) και το αποτέλεσμα είναι εξαιρετικό (αν και όχι τέλειο).

Στον πλο έχει γίνει επίσης αξιοθαύμαστο δουλειά. Με κορυφαία τα θέματα των Orcs (με επικό χαρακτήρα και tribal εξάρσεις) και των Night Elves (ένα ethnic κελδικό πανηγύρι με μελαγχολική χροιά), η μουσική στέκεται στο ύψος της, ενώ σημείο αναφοράς απομνύουν τα πεπτικά επε και οι ορχήστρες.



Πετα ψηλά και αγνόντους.



Τοπκίστε τους, παλικάρια μου! Σπώστε τους τα μούτρα!

## CRAFTING OVER AND OUT

Φτάσαμε, επιτέλους, στο καλύτερο σημείο του review. Τι αποκομίσαμε. Αν θέλετε, την προσωπική μου άποψη, το Warcraft III είναι ένα εξαιρετικό all around single-player παιχνίδι, με πολλά επιμέρους στοιχεία, αλλά δεν είναι ένα κλασικό παιχνίδι στρατηγικής ούτε RPG. Οι διαφορές ανάμεσα στις φυλές είναι πολλές μεγάλες - αυτό είναι αξιοσημείωτο - οι τακτικές μεταξύ τους διαφοροποιούνται πολύ, όμως, μέχρι εκεί. Πέρα από το single player κομμάτι, έχω τις εννοιαίες μου. Η εί-

δηση, σχετικά με το είδος παιχνιδιών που προτιμούν, αλλά οι φανατικοί strategάδες, έχω την αίσθηση πως θα συνεχίσουν να σπεφονται αλλά αν ψάχνουν για μια αποδοτική στρατηγική πρόκληση. Την απάντηση θα τη δώσουν, τελικά, μόνο οι βετεράνοι του Battlenet, αλλά προς στιγμήν τη ριχνώ ου στο expansion θα καθιερωθούν κάποιες από τις ειδικότητες, ίσως γι' αυτό το παιχνίδι να μην αποσπαστεί κάποιο από τα βραβεία της κατηγορίας Strategy στη φετινή E3.



## ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Μια ευχάριστη έκπληξη μας επιφύλαξε η CD-Media, αντιπρόσωπος της Blizzard στην Ελλάδα. Μαζί με κάθε αντίτυπο της ελληνικής έκδοσης του Warcraft 3 διατίθεται εντελώς δωρεάν και ένα σγκώδες βιβλίο, που περιέχει τον επίσημο οδηγό στρατηγικής του παιχνιδιού στα ελληνικά! Αξίζουν συγχαρητήρια στη CD-Media γι' αυτή την έξυπνη κίνηση, που ανεβάζει κατακόρυφα την αξία του προϊόντος. Ελπίζουμε να δούμε... κι άλλα τέτοια στο μέλλον!

δουλειά μονάδων, τα RPGs στοιχεία, οι πρώτες αναγκασμένες θέλουν την Blizzard να δει με άλλο ραί το στρατηγικό κομμάτι του παιχνιδιού. Ναι μεν, ως γενικά εικόνα, είναι υπερπλήρες και θα πρεσει στο σύνολο των

## Επιδόσεις

### ΓΕΝΙΚΑ

91

### ΓΡΑΦΙΚΑ

83

### ΗΧΟΣ

85

### GAMEPLAY

88

### ΑΝΤΟΧΗ

88

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

82

Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "παιχνίδι για όλο τον κόσμο". Όλοι θα ασχοληθούν μαζί του, άλλωστε, έστω και για λίγο.





ADVENTURE



ACTION



RPG



SIMULATION



STRATEGY

# Syberia

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΓΥΝΑΙΚΕΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ ΔΩΔΕΚΑ ΕΤΗ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΤΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΔΑΡΕΥΜΑ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΤΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΔΑΡΕΥΜΑ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΤΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΔΑΡΕΥΜΑ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΤΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

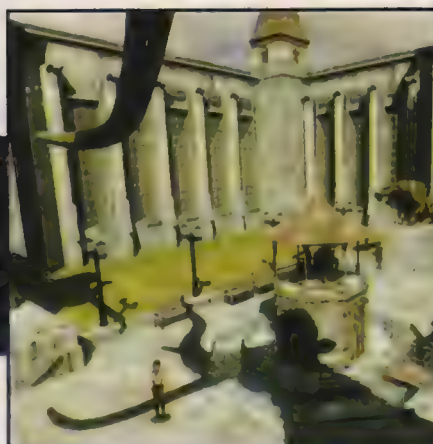
ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ  
ΣΥΝΤΑΞΗΣ

## Η δύναμη της καρδιάς

του Αντρέα - Παρασκευά Τσαυρινάκη

Το Syberia είναι το πρώτο παιχνίδι εδώ και πάρα πολλά χρόνια που μου προκάλεσε **ΕΝΤΟΝΑ** συναισθήματα. Στο τέλος με είχε πιάσει μία παράξενη αηλιά γλυκιά μελαγχολία. Σχεδόν βούρκωσα. Η Kate Walker είναι ο καλύτερος γυναικείος χαρακτήρας που έχω συναντήσει σε computer game και ο κόσμος του παιχνιδιού ο πιο ξεχωριστός. Από την εποχή του Myst είχα να δω το φαινόμενο κόσμος άσχετος με τα computer games, που έβλεπε λίγο από το παιχνίδι στο σπίτι μου, να αναφωνεί ".... Α! Αυτό θα ήθελα να το παίζω και εγώ... Μπορώ;"





Έξω από το Πανεπιστήμιο του Barrockstadt.



Τα δύο αδέλφια επικοινωνούσαν μέσω ιδιόμορφων κουρδιστών παιχνιδιών, που μετέφεραν τα μηνύματά τους.

## ΘΕΤΙΚΑ

- Εκπληκτικοί κόσμοι
- Υποβλητική ατμόσφαιρα
- Πανέμορφα γραφικά
- Υπέροχο speech
- Θα σας δημιουργήσει μοναδικά συναισθήματα



## Αρνητικά

- Στοιχειώδες manual
- Δεν μπορείς να δίνεις δικούς σου χαρακτηρισμούς στα saves



**Ευτυχώς που κάθε τόσο, έστω και ανά μερικά χρόνια, έρχεται ένα παιχνίδι τέτοιας ποιότητας, που μας βγάζει από το λήθαργό μας και μας ξαναθυμίζει τις κλασικές και αναλλοίωτες αξίες της ζωής.**



πό την εισαγωγή γίνονται νομίζω σαφή τα συναισθήματά μου ως προς το παιχνίδι. Τελικά, έπρεπε να έρθουν δύο Ευρωπαίοι δημιουργοί,

γόμενος δυτικοευρωπαϊκός ορθολογισμός προσπαθεί να μας πείσει και να μας επιβάλει ως τρόπο ζωής το αντίθετο, ο δρόμος της καρδιάς σε όλες τις εκφράσεις του είναι αυτός που μπορεί να μας κάνει πραγματικά ευχαριστημένους.

ο Ragnar Tornquist με το THE LONGEST JOURNEY και τώρα ο Benoit Sokal με το SYBERIA, για να μας υπενθυμίσουν με τον καλύτερο τρόπο ότι δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο από μία καλοδοσμένη ιστορία, που να είναι, όμως, μοναδική και όχι όπως τις εκατοντάδες αναμασημένες ιστορίες με επίκεντρο την Ατλαντίδα και τα άλλα συναφή που παρακολουθούμε την τελευταία τριετία.

Καλώς ή κακώς, δεν υπάρχει άλλο είδος που να αναπαράγει τόσο καλά μία εξαιρετική ιστορία όσο τα adventure games. Είναι το κατεξοχήν είδος computer game που βασίζεται ακριβώς σ' αυτό και μόνο απ' αυτό αντιπεί την όποια δύναμή του. Ευτυχώς που κάθε τόσο, έστω και ανά μερικά χρόνια, έρχεται ένα παιχνίδι τέτοιας ποιότητας, που μας βγάζει από το λήθαργό μας και μας ξαναθυμίζει τις κλασικές και αναλλοίωτες αξίες της ζωής. Ναι, πάνω απ' όλα βρίσκεται η δύναμη της καρδιάς μας. Όσο και αν ο πε-



### ΣΙΝΑΡΙΟ

Το Syberia βασίζεται σ' έναν ολοκληρωτικά πρωτότυπο κόσμο, έναν κόσμο όπου μόνο ένας πραγματικός καλλιτέχνης, όπως ο Sokal, μπορούσε να δημιουργήσει, τον κόσμο των automatons και των κουρδιστών παιχνιδιών, που κινείται έξω απ' ό,τι

έχουμε συνηθίσει μέχρι τώρα. Διηγείται την ιστορία δύο αδελφών, ενός αγοριού (του Hans) και ενός κοριτσιού (της Anna). Καθώς έπαιζαν σε μία σπηλιά στις Γαλλικές Άλπεις, το αγόρι, βλέποντας μία "κούκλα" μαμούθ, γλίστρησε, χτύπησε το κεφάλι του και έπεσε για πάρα πολύ καιρό σε κώμα. Όταν ύστερα από πολύ καιρό ξαναβρήκε τις αισθήσεις του, φαινόταν ότι δεν είχε συνέλθει τελείως. Παρέμενε κλεισμένο στον εαυτό του και μιλούσε ελάχιστα. Σιγά-σιγά έβγαλε στην επιφάνεια ένα μοναδικό ταλέντο: έφτιαχνε μοναδικά παιχνίδια automatons. Ο πατέρας του τον πήρε στο εργοστάσιό του και εκεί ο μικρός Hans επανασχεδίασε την αλυσίδα παραγωγής από την αρχή. Αυτή τη φορά οι εργάτες ήταν automatons και σιγά-σιγά το χωριό γέμισε από ανάλογα μηχανήματα.

Η ιστορία προσωρινά σταματά εδώ και το παιχνίδι ξεκινά καθώς εσύ, μία πολύ όμορφη και νέα Αμερικανίδα δικηγόρος, έρχεσαι σε αυτό το χωριό των Γαλλικών Άλπεων για

## Αν σας άρεσε...



...παιξτε και τα:

- Riven
- The Longest Journey
- Amerzone
- Toy Story



Το κινητό τηλέφωνό σου θα σου δώσει τη λύση στις δύσκολες στιγμές.



Αναζητώντας το περίφημο Cuckoo Egg.





Κατορθώνοντας να περάσεις τη μασούνα που θα ρυμουλκήσει το τρένο σου από την άλλη μεριά του καναλιού.



Στο Aralbad, όπου όταν φυσάει ο άνεμος, η αναπνοή είναι σχεδόν αδύνατη.

να ολοκληρώσεις τη διαδικασία εξαγοράς του μοναδικού αυτού εργοστασίου για λογαριασμό της Universal Toys (γιατί, άραγε, τα περισσότερα ευρωπαϊκά παιχνίδια έχουν ως κεντρικούς ήρωες Αμερικανούς;). Φτάνοντας στο χωριό, παρακολουθείς μία παράξενη κηδεία. Πηγαίνοντας στο ξενοδοχείο, μαθαίνεις ότι η ιδιοκτήτρια του εργοστασίου, για την οποία ήρθες εδώ, πέθανε και μόλις έγινε η κηδεία της. Επειδή είχατε

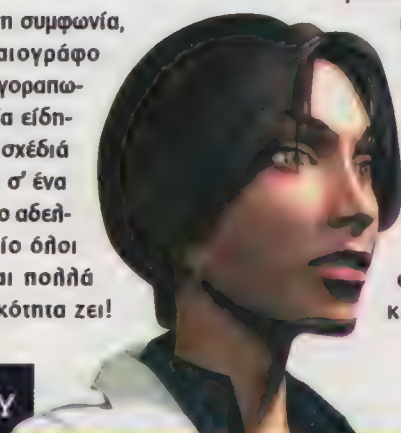
προβλέψει κάτι τέτοιο στη συμφωνία, πηγαίνεις στο συμβολαιογράφο για να επικυρώσει την αγοραπωλησία. Εκεί μαθαίνεις μία είδηση που ανατρέπει όλα τα σχέδιά σας: Η Anna αποκαλύπτει σ' ένα τελευταίο γράμμα της ότι ο αδελφός της, Hans, τον οποίο όλοι νόμιζαν νεκρό εδώ και πολλά χρόνια, στην πραγματικότητα ζει!

Ετσι, ξεκινάς μία προσπάθεια να εντοπίσεις τον αδελφό της Anna, τον Hans Voralberg.

Το παιχνίδι διηγείται την ιστορία δύο ανθρώπων που αναζητούν ταυτόχρονα κάτι διαφορετικό. Ο Hans έφυγε από το χωριό του, αναζητώντας τα ίχνη των μαμούθ! Δεν είναι σαφές τι ακριβώς αντιπροσωπεύουν στην εφηβική καρδιά του, αλλά μόνο αυτή η σκέψη υπάρχει στο μεγαλόφυξ μυστικό του. Η Kate, δηλαδή εσύ, ξεκινάς μία πορεία αναζήτησης του Hans για να υπογράψει το συμβόλαιό σας, μια και τώρα αυτός είναι ο νόμιμος δικαιούχος του εργοστασίου.

Μέσα σ' αυτήν την παράλληλη πορεία αναζήτησης θα ζήσετε μοναδικούς και μαγευτικούς κόσμους, θα παρακολουθήσετε άφωνοι εκπληκτικά δημιουργήματα και θα βιώσετε την αλληγή του χαρα-

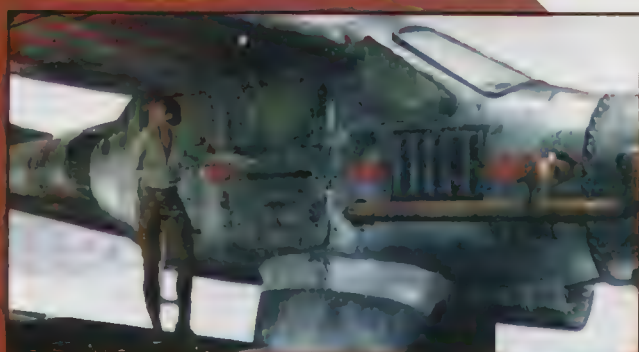
κτήρα της Kate. Η διαδρομή αυτή είναι μία διαδρομή κατά την οποία θ' αλλάξει ριζικά η ζωή της και εν μέρει και ο χαρακτήρας της, με την έννοια ότι θα έρθουν στην επιφάνεια και τελικά θα επικρατήσουν πλευρές της



## ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΝΑΛΕ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Η στιγμή του αποχωρισμού, παίρνοντας το δρόμο της επιστροφής για τη Νέα Υόρκη



Η στιγμή της μεγάλης ανακάλυψης



Ακολουθώντας το δρόμο της καρδιάς της, ανατρεποντας όλα τα δεδομένα της ζωής της.



Στο δρόμο για τη μαγική Siberia



## ΑΝΑΓΚΑΙΕΣ ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ

**Π**αίζοντας το *Syberia*, στο μυαλό μου στροβίλιζαν συνέχεια δύο άλλα παιχνίδια: το *Riven* και το *The Longest Journey*.

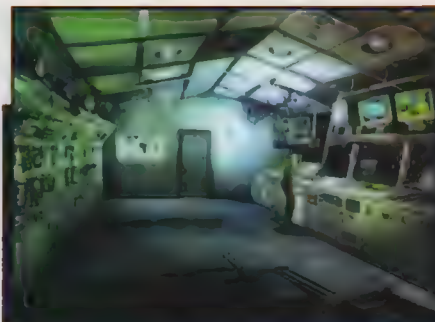
Το *Syberia* και το *The Longest Journey* έχουν πάρα πολλές ομοιότητες. Είναι και τα δύο κλασικά point & click adventure games, προοπτικής τρίτου προσώπου, με ηρωίδα μία νέα γυναίκα, που ωριμάζει ή αλλάζει, αν προτιμάτε, μέσα από την περιπέτειά της. Το *The Longest Journey* αναφέρεται στην αντιπαράθεση του κόσμου της επιστήμης μ' αυτόν της μαγείας και του φανταστικού, αλλά και στην ισορροπία που πρέπει να επικρατεί ανάμεσά τους. Το *Syberia* αναφέρεται σ' έναν άλλο, "σχετικά" φανταστικό κόσμο, αυτό των automatons ή των wind-up παιχνιδιών. Το ποιος κόσμος σάς αρέσει περισσότερο, είναι θέμα προσωπικής επιλογής.

Ως προς τα γραφικά, το *Syberia* υπερτερεί. Και τα δύο έχουν εξαιρετική μουσική, αν και αυτή του *The Longest Journey* μου ταιριάζει περισσότερο. Σε ό,τι αφορά τη δράση και το σχεδιασμό της, το *Syberia* πάλι ξεχωρίζει, μια και είναι πολύ πιο δύσκολο και με μεγαλύτερη διάρκεια δράσης, ενώ το *The Longest Journey* ήταν υπερβολικά εύκολο.

Και τα δύο μεταδίδουν έντονα συναισθήματα. Ξαναδιαβάζω το άρθρο μου για το TLJ και ψιλοντρέπομαι, γιατί έγραφα κάτω από άκρατο συναισθηματισμό και έκανα σαν μικρό παιδί. Το *Syberia*, όμως, κατάφερε κάτι παραπάνω: Κατάφερε να με ξεσηκώσει, να με κάνει να θέλω να σηκωθώ και να φύγω, με έκανε να βουρκώσω. Ανάλογα συναισθήματα δεν μου έχει μεταδώσει κανένα άλλο παιχνίδι μέχρι τώρα.

*Riven*: Ένας επίσης εξαιρετικός κόσμος, που βασίζεται στη μοναδική ιδέα των books-portal, μία ξεχωριστή αλληγορία του γεγονότος ότι τα βιβλία κάνουν ακριβώς αυτό, μας μεταφέρουν δηλαδή σε άλλους μακρινούς κόσμους. Παραμένει το πιο ευφυές παιχνίδι που έχω παίξει μέχρι τώρα, μια και διαθέτει μία διαβολικά έξυπνα σχεδιασμένη δράση. Εξακολουθεί κυριολεκτικά να με μαγεύει αυτή η μοναδική ευφυΐα του, σε κανένα σημείο του, όμως, δεν μου μετέδωσε τα συναισθήματα που εισέπραξα από το *Syberia*.

Με άλλα λόγια, αν ήταν να πάω στην άκρη του κόσμου και θα έπρεπε να διαλέξω μόνο δύο computer games για να πάρω μαζί μου, θα διάλεγα αυτά τα δύο. Το *Riven* για την ευφυΐα του και το *Syberia* για τα μοναδικά συναισθήματα που σου προκαλεί. Αν μπορούσα μάλιστα να κλέψω λίγο και έπαιρνα και ένα τρίτο μαζί μου, θα έπαιρνα και το *Morrowind*, όχι γιατί το θεωρώ το καλύτερο CRPG, αλλά γιατί απλώς θα το έπαιζα μέχρι να πεθάνω, μια και δεν θα προλάβαινα να το τελειώσω, έτσι αχνές που είναι!



Στη βάση του Komkolzgrad, προσπαθώντας να απογειώσουμε τον πύραυλο.



Με το περίφημο Automaton Oscar.

που πάντα υπήρχαν, αλλά που ήταν παραμελημένες μέχρι τώρα.

Δεν έχω δει άλλο computer game που να διηγείται μία τόσο όμορφη ιστορία, που να δείχνει έναν χαρακτήρα να αλληλάζει τόσο πολύ. Ίσως έχω επηρεαστεί τόσο πολύ, γιατί αναζητώ και εγώ μία τέτοια αλληλαγή στη ζωή μου. Μακάρι να είχα τη δύναμη της Kate...

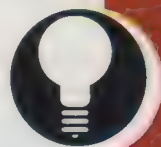
### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του *Syberia* τρέχουν σε ανάλυση 800x600 και είναι προοπτικής τρίτου προσώπου. Είναι ιδιόμορφα 3D και αξιοποιούν πλεονεκτήματα της τεχνολογίας αιχμής, όπως anti-aliasing, dynamic lightning, πλήρως 3D high polygons χαρακτήρες και αντικείμενα και projected shadows. Με μία πλέξη, τα γραφικά δείχνουν αψεγάδιαστα. Ανίστευτης τελειότητας backgrounds, δεν χάνουν σε καμία στιγμή του παιχνιδιού την τελειότητά τους, αν και συνοδικά ο κόσμος του Khomkolzgrad δείχνει να υστερεί μπροστά στις άλλες περιοχές-κόσμους του παιχνιδιού. Τα ενδιάμεσα 16 συνοδικά cutscenes, που αναλαμβάνουν να συνδέσουν αλληλά και να προωθήσουν την ιστορία του *Syberia*, δείχνουν απλά γιατί αυτό το παιχνίδι είναι κορυφαίο στο είδος του. Δεν νομίζω να έχουν υπάρξει αντίστοιχης ποιότητας σκηνές σε άλλο παιχνίδι.

Ο ήχος αγγίζει επίσης το τέλειο. Εξαιρετική ατμοσφαιρική background μουσική, πολύ καλή μηχανικά (λόγω του χαρακτήρα του παιχνιδιού) εφέ, απλά -το κυριότερο- ανίστευτης ατμοσφαιρικής ποιότητας ομιλίες. Δεν ξέρω αν έχουν χρησιμοποιηθεί επαγγελματίες ηθοποιοί ή κάποιοι ταλαντούχοι έχουν δώσει τις φωνές τους, αλλά ό,τι και αν είναι, το αποτέλεσμα είναι αυτό που μετράει και είναι άριστο. Σημειώστε εδώ ότι η εμφάνιση των διαλόγων σε κείμενο πάνω στην οθόνη είναι, επίσης, η καλύτερη που έχω δει σε computer game. Χρησιμοποιούνται μεγάλα και πολύ ευδιάκριτα fonts, που

επιτρέπουν να διαβάσεις πολύ εύκολα και ξεκούραστα.

Ο χειρισμός είναι πολύ απλός και όλο το παιχνίδι ελέγχεται με το mouse. Κινείσαι κάνοντας αριστερό κλικ τον κέρσορα κάπου στην οθόνη. Αν κάνεις διπλό αριστερό κλικ, η Kate θα πάει στο σημείο εκείνο τρέχοντας. Πατώντας το πλήκτρο Spacebar, παγώνεις το παιχνίδι με ένα όμορφο εφέ. Πατώ-



### Μια δεύτερη γνώμη

**Ο** Γιώργος Μαραγκουδάκης είναι πολιτικός μηχανικός, πολύ καλός φίλος, αλλά και ευτυχισμένος πατέρας δύο μικρών τερασάκων. Είναι εδώ και χρόνια φανατικός φίλος των adventures (από τότε ξεχνούσε τα ραντεβού με την αρραβωνιαστικιά του χαμένος σε κάποιο adventure) και αργότερα των RTS αλλά και των RPGs. Θα τον βρείτε σχεδόν κάθε βράδυ σε κάποιον server της Blizzard να παίζει τα αγαπημένα του Diablo και Warcraft. Αμέτρητες κυριολεκτικά ώρες...

"Μόλις τελειώσω το *Syberia*. Είχες απόλυτο δίκιο. Έχει περάσει παλιός χρόνος από τότε που ένα παιχνίδι μου προκάλεσε συναισθήματα. Θεωρώ ότι είναι ό,τι καλύτερο έχω παίξει εδώ και αρκετό καιρό... *Syberia*. Τι να πω γι' αυτό το παιχνίδι; Το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι τίποτα δεν συγκρίνεται με μια καλή ιστορία, όμορφα επωμένη. Αν, μάλιστα, τύχει και αυτή η ιστορία είναι ένα computer game τεχνικά άρτιο, με πανέμορφα γραφικά, εύκολο interface, γρήγορους λογικούς και όμορφα δεμένους με την ιστορία και με όχι άσχετα puzzles, που απλώς υπάρχουν, τότε έχουμε ένα από τα καλύτερα adventure games. Ευτυχώς που βγαίνουν ακόμα τέτοια παιχνίδια και κρίμα που τα παίζουν τόσο λίγο..."

**Γιώργος Μαραγκουδάκης**





Περνώντας το μεγάλο τείχος.



Κατορθώνοντας να επιδιορθώσει τον Oscar.



## Fan sites

- http://www.syberia.info
- http://bd.casterman.com/bio/SokalBe
- http://www.microids.com/

### ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΟΥ ΒΕΝΟΙΤ ΣΟΚΑΛ

"...Είμαι στο χώρο των κόμιξ, γράφοντας και σχεδιάζοντας, περίπου τα 20 τελευταία χρόνια. Το 1995 η εκδοτική εταιρεία μου, η Casterman, όπως τότε έκαναν σχεδόν όλοι οι εκδότες σ' όλο τον κόσμο (Σημείωση δική μου: Εκτός των Ελλήνων, που δεν "χαμπαριάζουν" από τέτοια και εξακολουθούν να ζουν στον κόσμο τους), φοβήθηκε ότι η εμφάνιση των CD-ROMs και η όλη φρενίτιδα με τα multimedia θα "σκότωνε" το χαρτί και τον έντυπο λόγο. Φοβήθηκε ότι όλα τα βιβλία και τα κόμιξ θα εξαφανίζονταν από προσώπου Γης και ότι τα CD-ROMs θα κυριαρχούσαν. Δεν είναι αστείο;"

"...Το 1986 κυκλοφόρησε το βιβλίο μου 'Amerzone'. Σ' αυτό δεν υπήρχε το περίφημο πολυμορφικό όχημα, που τόσο πολύ αγαπήθηκε από τον κόσμο και που τελικά έχει γίνει το σήμα κατατεθέν του παιχνιδιού."

"...Για τα γραφικά του Syberia έχουν δουλέψει 12 ταλαντούχοι artists, που ξεκινούσαν από τα σκίτσα που τους παρέδιδα και επεξεργάζονταν, με τη βοήθειά μου, τα γραφικά μέχρι την τελική μορφή τους, όπως θα τα δείτε στο παιχνίδι."

"... Βασικά συμμετείχα ενεργά σε όλα τα στάδια και στους επιμέρους τομείς της δημιουργίας του παιχνιδιού..."

ντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται το ειδικό menu που περιέχει το Inventory σου, το κινητό σου και τα διάφορα έγγραφα που βρίσκεις κατά τη διάρκεια των ερευνών σου. Στα έγγραφα έχεις δύο επιλογές: η μία είναι να κάνεις LOOK ένα έγγραφο και η άλλη να το πάρεις για να το χρησιμοποιήσεις. Τα Save/Load λειτουργούν πολύ καλά, αν και θα προτιμούσα να μπορούσα να δίνω το δικό μου χαρακτηρισμό σε κάθε save (το πρώτο ελάττωμα που βρήκα!). Κατά τη διάρκεια των cutscenes ή των διαλόγων, κάνοντας δεξί κλικ, τους προσπερνάς. Τέλος, το manual καλύπτει τα στοιχειώδη, χωρίς, δυστυχώς, να μπαίνει σε λεπτομέρειες για τον

εκπληκτικό κόσμο του παιχνιδιού (το δεύτερο και τελευταίο μειονέκτημα).

### ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Τι να πρωτοπείς για την ατμόσφαιρά του! Πρόκειται για μία μαγεία. Βλέποντας το παιχνίδι και βιώνοντας τον κόσμο του, μία ιδέα σου έρχεται το μυαλό: Να πληρώνει ένα ελάχιστο ποσό κάθε adventurer στον Sokal για να ετοιμάζει, έστω κάθε τρία χρόνια, ένα παιχνίδι αντίστοιχης ποιότητας και μαγείας. Σε ξετρελαίνει.

Το Syberia περιέχει 4 περιοχές-κόσμους. Ο πρώτος είναι το Αληπικό χωριό Valadilene,



Στα ιαματικά λουτρά του Aralbad.



## ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ



στο οποίο βρίσκεται το πατρικό των Anna και Hans Voralberg. Εδώ βρίσκεται και το περίφημο Το εργοστάσιό τους. Ο δεύτερος είναι το Barrockstadt, μία ναυπηγική περιοχή, όπου το ναυπηγείο είναι εξειδικευμένο στη βοτανολογία και την παιλαιοτολογία. Εδώ ο Hans Voralberg σπούδασε για αρκετά χρόνια και έχει αφήσει τα ίχνη του. Ο τρίτος είναι το κοσμοδόξιο του Kholmogorgrad, το οποίο έχει τώρα πια εγκαταλειφθεί. Φυλάσσεται από έναν πρώην κοσμοναύτη της εποχής του ψυχρού πολέμου. Ο τελευταίος κόσμος είναι η Aralbad, μία περιοχή που παλιά ήταν ο κατεξοχόν τόπος αναψυχής των διασημοτήτων και που τώρα έχει ερημωθεί εξαιτίας της μεγάλης μόλυνσης.

Ανάμεσα στις περιοχές αυτές θα ταξιδεύεις με ένα windup τρένο, το οποίο πρέπει να βρίσκεις τρόπο να το κουρδίζεις για να συνεχίσει την πορεία του. Θα διασχίσεις την Ευρώπη από τη Δύση προς την Ανατολή, ξεδιπλώνοντας ιστορίες που καλύπτουν έναν ολόκληρο αιώνα!

Βασικός συνεργάτης σου θα είναι ο εκπληκτικός Oscar, ένα automaton μ' ένα συγκεκριμένο επίπεδο συνείδησης!

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι απόλυτα λογικοί, κάτι που συγκαταλέγεται στα μεγάλα συν του παιχνιδιού. Όλοι είναι άμεσα συνδεδεμένοι με τη σταδιακή εξέλιξη της βασικής σεναριακής ιδέας. Εδώ πρέπει να τονίσω ότι το Syberia τελειώνει ακριβώς εκεί απ' όπου

ξεκινάς για το μυθικό νησί Syberia, το οποίο βρίσκεται στη μακρινή Σιβηρία, και θα συνεχιστεί στο Syberia 2, που δεν ξέρουμε ακόμη πότε θα κυκλοφορήσει.

"Κόλλησα" σε 2-3 σημεία του παιχνιδιού, κυρίως γιατί δεν μπορούσα να εντοπίσω το σημείο στο οποίο γινόταν η δράση. Και οι τρεις αυτές περιπτώσεις βρίσκονται στον πρώτο κόσμο-περιοχή του παιχνιδιού, με πρώτη και

καλύτερη τη σανίδα στο attic, που έχει πάνω της ζωγραφισμένο ένα μαμούθ, που έπρεπε να αντιγράψω.

Με λίγα λόγια, όσοι θέλετε να ζήσετε ένα ξεχωριστό παιχνίδι, που θα σας χαρίσει μοναδικές και απεπληκτικές συγκινήσεις, μην καθυστερείτε. Τρέξτε και αγοράστε το Syberia, βάψτε το στον υπολογιστή σας και αφευθείτε στη μαγευτική αγκαλιά του.

PC

## ΕΠΙΔΟΞΕΙΣ

ΤΕΧΝΙΚΑ

99

ΓΡΑΦΙΚΑ

99

ΗΧΟΣ

98

ΣΕΝΑΡΙΟ

99

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

94

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

99

Ένα adventure game που θα αφήσει εποχή και θα γίνει σημείο αναφοράς για όλες τις επερχόμενες παραγωγές. Για μένα είναι το καλύτερο adventure game που έχω παίξει από την εποχή του Riven. Δείτε το πάση θυσία, αφού θα σας μεταφέρει σ' έναν ονειρικό κόσμο, κάτι που μόνο πολύ δυνατά μυθιστορήματα έχουν τη δύναμη να κάνουν.





ADVENTURE



ACTION



RPG



SIMULATION



STRATEGY

# grand theft auto III



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM III/AMD 450MHz, 96MB RAM, 3D ACCELERATOR ΜΕ 16MB RAM, 700MB ΧΩΡΟΣ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, DIRECTX 8.1, WIN 98/98SE/ME/2000/XP



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CD's

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

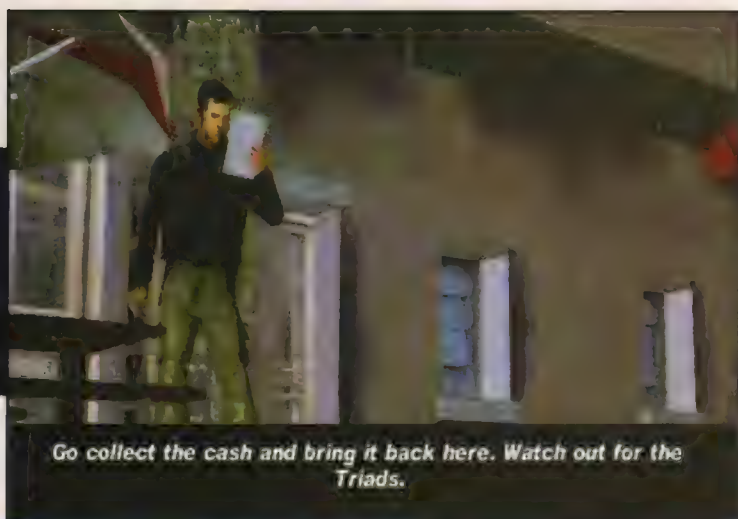


του Χρήστου Τζαμποζιδη [soulhunter@compupress.gr](mailto:soulhunter@compupress.gr)

Σας αρέσει η δράση με αυτοκίνητα; Θέλετε να είστε ο παράνομος σε ένα παιχνίδι; Έχετε πολύ ελεύθερο χρόνο; Αν απαντήσατε "ναι" και στις τρεις ερωτήσεις, τότε αυτό το παιχνίδι είναι ιδανικό για εσάς. Τα έχει όλα!!!







Κάπως έτσι γίνεται η ενημέρωση της επόμενης αποστολής σας.

## ΘΕΤΙΚΑ

- Αψογά γραφικά
- Καλός ήχος
- Δυνατή πλοκή
- Μεγάλη αντοχή στο χρόνο
- Ελευθερία επιλογής κινήσεων
- Πληθώρα μεταφορικών μέσων



## Αρνητικά

- Μικρά λάθη στα γραφικά
- Τα αυτοκίνητα καταστρέφονται πολύ εύκολα



**Σταθείτε σ' ένα φανάρι και περιμένετε να περάσει ένα αυτοκίνητο. Ανοίξτε μία από τις πόρτες οδηγού ή συνοδηγού και πετάξτε τον ιδιοκτήτη έξω. Αυτός είναι ένας από τους ηθικούς κανόνες του GTA3!**

**Γ**ο GTA 3 ξεκινά ως μία κλασική ταινία δράσης του Hollywood. Κατά τη διάρκεια μιας ήπιας γίνεστε το εξιλαστήριο θύμα. Η γυναίκα σας σάς εξαπατά και η αστυνομία σάς βρίσκει λιπόθυμο στον τόπο του εγκλήματος. Κατά τη μεταφορά σας στη φυλακή με ηλωφορείο της αστυνομίας, συλλαξιδεύετε με κάποιον αρχιμαφιόζο, του οποίου οι πιστοί ακόλουθοι είχαν οργανώσει την απόδραση. Ετσι, μαζί με έναν ήλιο κατάδικο τρέχετε να βρείτε καταφύγιο στην πόλη Liberty City και ύστερα από ήλην ξεκούραση να συνεχίσετε τη ζωή σας. Ουσιαστικά ξεκινάτε τη ζωή σας από την αρχή. Καείς δεν σας γνωρίζει, με αποτέλεσμα να αναγκαστείτε να κερδίσετε την εμπιστοσύνη του υπόκοσμου της Liberty City. Ο αρχικός

“εργοδότης” σας είναι ένας Ιταλός, με το όνομα Luigi, που χρειάζεται έναν καλό οδηγό. Οι πρώτες αποστολές σας είναι πολύ απλές και εξυπηρετούν στην εξοικείωση με το παιχνίδι. Μη φοβηθείτε, λοιπόν, αν δεν έχετε ξαναπαίξει ένα τέτοιο παιχνίδι. Κάθε αποστολή σάς μαθαίνει πώς να παίζετε το παιχνίδι πιο σωστά.

### ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΑ ΣΤΗ LIBERTY CITY

Οι επιλογές σας στο GTA 3 είναι πάρα πολλές. Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι ότι δεν είστε αναγκασμένοι να αγοράσετε αυτοκίνητο για τις αποστολές σας. Απλώς σταθείτε σ' ένα φανάρι και περιμένε-

τε να περάσει ένα αυτοκίνητο. Πατώντας το πλήκτρο Enter ανοίγεται μία από τις πόρτες οδηγού ή συνοδηγού και πειάτε τον ιδιοκτήτη έξω (ξεκινήστε αμέσως γιατί ο ιδιοκτήτης θα θέλει να πάρει το αίμα του πίσω). Επίσης, θα πρέπει να προσέχετε τι είδους αυτοκίνητο θα κλέψετε, μια και κάποιες αποστολές απαιτούν ειδικά αυτοκίνητα. Μερικά από τα οχήματα που μπορείτε να βρείτε στην πόλη είναι: ταξί, φορτηγάκι, νταλίκα, σπορ διθέσια, αστυνομικά (ναι, και αυτό γίνεται!), οικογενειακά και πάρα πολλά άλλα.

## Αν σας άρεσε...



Δείτε το “Gone in 60 seconds” και όσα επεισόδια των “Dukes of Hazzard” βρείτε στο Kazaa! Δείτε και το “From Dusk ‘till Dawn” του Ταραντίνο (άσχετο).

Καθένα από αυτά έχει τις ιδιαιτερότητές του. Ετσι, για παράδειγμα, δεν μπορείτε να πάρετε ένα οικογενειακό αυτοκίνητο για να

## ΞΕΡΕΤΕ ΟΤΙ...

...η Rockstar Games ανακοίνωσε τη συνεργασία της με τη Remedy για να φτιαχτεί η συνέχεια του Max Payne; Συγκεκριμένα, εκπρόσωπος της Rockstar δήλωσε: “Με τη μακρόχρονη πείρα μας στα παιχνίδια δράσης και το τεχνικό υπόβαθρο της Remedy, θα μπορούμε να φτιάξουμε τη συνέχεια που αξίζει το Max Payne.”



Ετσι μπορεί να καταλήξετε αν δεν τα πάτε καλά με το νόμο.





Όταν γίνεται έκρηξη ενός αυτοκινήτου, καλύτερα να μην είστε κοντά του.

τρέξετε σε αγώνα. Μπορείτε ακόμη να κλέψετε ένα ταξί και να βγάλετε χρήματα, μεταφέροντας τον κόσμο στον προορισμό του. Αυτή είναι, βέβαια, η έσχατη λύση όταν ξεμείνετε από λεφτά. Όπως καταλαβαίνετε, με τόσους τύπους αυτοκινήτων δεν πρόκειται να μείνετε δυσαρεστημένοι.

## Η ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΕΓΚΛΗΜΑΤΟΣ

Οι πιθανοί εργοδότες σας είναι επτά: Ιταλοί μαφιόζοι, Yakuza από την Ιαπωνία, Λατινοαμερικανοί, Κινέζοι, μια συμμορία μαύρων, Κολλομβιανοί και, φυσικά, δεν λείπουν τα παιδιά της Τζαμάικα, οι οποίοι σας αναθέτουν τις πιο τρελές αποστολές. Ετσι, κάποια στιγμή μπορεί να δουλεύετε για τους Ιταλούς και να χρειαστεί να δολοφονήσετε

κάποιον Κινέζο και στην επόμενη αποστολή να ανατινάξετε ένα φορτηγό των Κινέζων για λογαριασμό των Diablo (Λατινοαμερικανοί). Τρελό δεν είναι; Κάθε συμμορία έχει την περιοχή της, όπως και τα δικά της αυτοκίνητα, ακούει το δικό της ραδιοφωνικό σταθμό και, φυσικά, βγάζει χρήματα με τον δικό της μοναδικό τρόπο. Εσείς καλείστε να μπείτε στην καρτέλα αμοιβών κάθε συμμορίας και να γίνετε ο μεγαλύτερος εγκληματίας της πόλης. Ακούγεται δύσκολο; Μην τρομάξετε! Κάποια στιγμή θα καταλάβετε ότι δεν είναι αναγκαίο να πάτε σε όλες τις συμμορίες, απλά θα διαλέξετε αυτήν που σας ταιριάζει περισσότερο.

Το κύριο κίνητρο για να κάνετε όλες αυτές τις δουλειές είναι, βέβαια, τα λεφτά. Ξε-

κινώντας τη συνεργασία σας με τους Ιταλούς, οι αμοιβές σας είναι πολύ μικρές και απλώς καλύπτουν τα έξοδα σε όλη και επιδιορθώσεις στο αυτοκίνητό σας. Όσο, όμως, η φήμη σας ως δεινός οδηγός μεγαλώνει τόσο αυξάνονται και οι αμοιβές σας. Ετσι, σε κάποιες δουλειές που θα αναλάβετε, θα σας δώσουν ποσά άνω των 100.000 δολλάρων.

Ξεκινάτε τη σταδιοδρομία σας σ' ένα μικρό κομμάτι της πόλης, μια και η έκρηξη που έγινε κατά την απόδρασή σας ανατίναξε τη γέφυρα που οδηγούσε στην υπόλοιπη πόλη. Ετσι, για να πάτε στο άλλο τμήμα της πόλης, θα πρέπει να βρείτε κάποιο εναλλακτικό μέσο μεταφοράς.

Ως παράνομος έχετε ένα μεγάλο πρόβλημα, που σας εμποδίζει να κάνετε το έργο σας: την αστυνομία, που προσπαθεί με κάθε τρόπο να σας συλλάβει. Αν τρέχετε σαν μαϊνκάκος στο δρόμο και σκοτώνετε τους πεζούς με το αυτοκίνητο, τότε η αστυνομία εκδίδει ένταλμα σύλληψης, ενώ αν σκοτώσετε αστυνομικό ή πολύ μεγάλο αριθμό πεζών, τότε η αστυνομία επιστρατεύει ακόμη και ελικόπτερο. Προσέχετε, λοιπόν, πώς οδηγείτε, γιατί αν σας πιάσουν, θα βρεθείτε στην αρχή της αποστολής.

## ΕΔΩ ΕΞΗΓΟΥΝΤΑΙ ΟΛΑ

Από την αρχή του παιχνιδιού θα παρατηρήσετε τη σημασία στη λεπτομέρεια που έδωσαν οι δημιουργοί του GTA 3. Το χειρίδιο είναι ευχάριστο στην ανάγνωση και ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Σε αυτό θα βρείτε όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για να ξεκινήσετε να παίζετε. Τα πλήκτρα χειρισμού του παιχνιδιού είναι πολλά, χωρίς, όμως, να απογοητεύουν τον παίκτη. Κάθε φορά που χρειάζονται καινούρια πη-

## ΠΩΣ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΤΑΞΙΤΖΗΣ!

Αν κάποια στιγμή θέλετε να κερδίσετε κάτι παραπάνω ή απλώς να κάνετε κάτι διαφορετικό, μπορείτε να κλέψετε ένα ταξί.



Μπαίνοντας στο ταξί, το παιχνίδι σας δίνει πληροφορίες για το πώς να ξεκινήσετε καριέρα ταξιτζή.



Ο μαφιόζος που θέλει να σας χρησιμοποιήσει για τις μεταφορές του απεικονίζεται στο radar και διακρίνεται από το μεγάλο μπλε βέλος πάνω από το κεφάλι του.



Δεν έχετε απεριόριστο χρόνο για να κάνετε τη δουλειά σας, αλλά πληρώνετε καλά.



Όταν βγείτε από το ταξί, το παιχνίδι σας πληροφορεί για το σύνολο των χρημάτων που έχετε κερδίσει.



# grand theft auto III



## Μια δεύτερη γνώμη

**Π**οτέ μια πόλη δεν έδειξε σκληρότερο πρόσωπο σε computer game. Όμως ρεαλισμός με πλούσιες δασείς βίαιες συνιστούν ένα παιχνίδι που μάλλον δεν θα κάνατε δωρο στο πενταχρονο ξαδερφάκι σας. Η εγκληματικότητα και η διαφθορά απεικονίζονται άλλοτε με τρόπο χιουμοριστικό και άλλοτε με χολιγουντιανό ποταμία αιματος. Το Grand Theft Auto, αν και κινείται στη λεπτή διαχωριστική γραμμή ανάμεσα σε ένα splatter "Πάσαρης" simulation και μιας σκληρής ταινίας του Σκορτσέζε, κατορθώνει να δικαιολογήσει τη βία που περιέχει. Με τη βοήθειά της περιγράφει την παρκαμνη των σύγχρονων μεγαλουπολεων, διατηρώντας τα εθιστικά στοιχεία του gameplay. Τα μικρά τεχνικά ψεγάδια του εξαφανίζονται μπροστά στο μεγαλείο της απόλαυσης να οδηγείτε νταλικά στο λιμάνι, ακουγοντας τον πληντορχή στο MP3 ραδιόφωνο σας και τις σειρήνες ενός στολου περιπολικών να ολοκληρώνουν τη μελωδία...

Βαγγέλης Αλευρίτης



Μια ιραία πρωία, έξω από το αστυνομικό τμήμα Εξαρχείων...

κτρα για την εκτέλεση μιας αποστολής, στην οθόνη σας εμφανίζεται ένα διακριτικό κειμενάκι, που σας ενημερώνει γι' αυτά που σας είναι απαραίτητα.

Επίσης, στην οθόνη εμφανίζονται συνέχεια τα στοιχεία του κεντρικού ήρωα: Στην επάνω δεξιά γωνία της θα βρίσκεται πάντα η υγεία, τι όπλο χρησιμοποιείτε και σε ποιο βαθμό σάς ψάχνει η αστυνομία, ενώ πάνω αριστερά θα εμφανίζεται το pager στην περίπτωση που έχετε μήνυμα από κάποιον γνωστό σας. Το πιο σημαντικό, όμως, στοιχείο είναι το radar, που σας δείχνει κάθε στιγμή τη θέση σας στην πόλη. Ετσι, η περίπτωση να χαθείτε είναι μηδαμινή.

Η ενημέρωση για το ποια θα είναι τα επόμενα βήματά σας γίνεται από ένα μικρό βίντεο, το οποίο δείχνει εσάς και τον εργοδότη σας. Ετσι, θα λαμβάνετε από αυτόν τις



Πάντα πίστευα πως το αγροτικό θα πήγαινε σε έναν αρχιμαφιόζο!

οδηγίες για το πού θα βρείτε τα απαραίτητα σύνεργα. Θα μάθετε, λοιπόν, ότι αν χρειαστεί να εξοπλίσετε ένα αυτοκίνητο με μία βόμβα, το πάτε σε ένα ειδικό συνεργείο και προτού κατεβείτε από το αμάξι, την ενεργοποιείτε. Ακόμη και το πώς πατάτε την κόρνα του αυτοκινήτου σας εξηγείται στην οθόνη, μια και είναι απαραίτητη σε μία από τις πρώτες αποστολές.

Κατά τη διάρκεια μιας αποστολής, για να καταλήξετε στον προορισμό σας, θα πρέπει να κοιτάτε αρκετά συχνά το radar. Εκεί θα βλέπετε ένα μικρό τετραγωνάκι, με συγκεκριμένο χρώμα, που θα προσδιορίζει τον προορισμό σας. Στη συνέχεια, όταν φτάσετε εκεί και πρέπει να πάτε στην άλλη άκρη της πόλης, εμφανίζεται άλλο ένα τετραγωνάκι διαφορετικού χρώματος.

Η οδήγηση, που είναι βασικό στοιχείο του παιχνιδιού, διεξάγεται πολύ ευχάριστα, μια και τα μόνα πλήκτρα που θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε είναι τα βελιάκια στο πληκτρολόγιό σας και το χειρόφρενο για τις πολύ κλειστές στροφές. Για να μη βαρεθείτε επάνω στο τιμόνι, μπορείτε να ανοίξετε το ραδιόφωνο και να ακούσετε έναν από τους πολλούς σταθμούς, των οποίων το ρεπερτόριο ξεκινά από κλασική μουσική και φτάνει μέχρι και hip-hop. Βλέπετε, λοιπόν, ότι οι δημιουργοί του GTA 3 φρόντισαν ώστε να μην πλήξετε ούτε λεπτό.

## ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

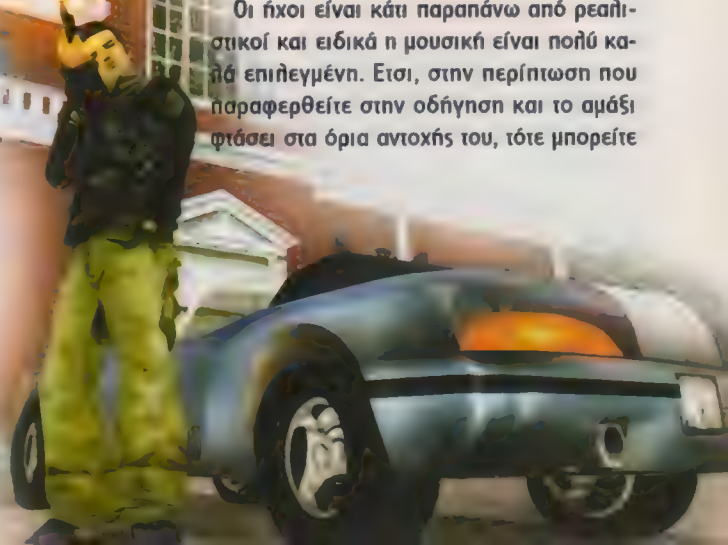
Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά, αν και όχι πάντα τέλεια. Το "μενού" έχει τα εξής: σκιές, αλληλαγές καιρού, αλληλαγές από μέρα σε νύχτα και άλλες πολλές λεπτομέρειες. Ετσι, σε μια σύγκρουση θα δείτε



Ετσι περπατάτε όταν δεν βιάζεστε.



Όταν πατήσετε το Shift, μόνο μία φράση ταιριάζει: Τρεχάτε, ποδαράκια μου!!!





# grand theft auto III



Για όσους δεν κατάλαβαν, πρόκειται για γλέντια σε γάμο στην κρητική κοινότητα!



Τόσα πολλά αυτοκίνητα, τσος λίγος χρόνος!

να ακούσετε τον εκκωφαντικό ήχο από την έκρηξη. Μόνο οι πυροβολισμοί ακούγονται λίγο κούφιοι κάποιες στιγμές. Ενα άλλο πολύ εντυπωσιακό άκουσμα είναι το "γουρ-γουρητό" του ελικoptέρου, που ακόμη και με δύο ηχεία

θα έχετε την εντύπωση ότι πετάει πάνω από το κεφάλι σας.

Όλα αυτά και πολλές άλλες λεπτομέρειες συντελούν σε μία υπέροχη ατμόσφαιρα, που αιχμαλωτίζει. Οι απαιτήσεις που έχει το GTA 3 όσον αφορά στον υπολογιστή δεν είναι καθόλου υπερβολικές, αν λάβει κανείς υπόψη τις δυνατότητές του. Ενας επεξεργαστής με συχνότητα 1GHz, 256MB μνήμη και μία GeForce 2 είναι υπεραρκεία για να απολαύσετε το παιχνίδι σε όλο το μεγαλείο του.

Αν θέλετε να γίνετε μάρτυρες μιας αιματοβαμμένης εμπειρίας, απλώς πάρτε ένα ξύλο του baseball και ξεκινήστε να χτυπάτε τους πεζούς. Όσο περισσότερο βαράτε κάποιον κακόμοιρο περαστικό τόσο πιο πολύ αυτός αιμορραγεί! Φυσικά, όταν αισθάνεστε την ανάγκη να ξεδώσετε με αυτό τον τρόπο, είναι καλύτερα να σιγουρευτείτε πως δεν υπάρχει κανένας αστυνομικός τριγύρω - δεν θα θέλατε να πάτε φυλακή για κάτι τόσο αμελήτεο, έτσι δεν είναι;

Εντυπωσιακή είναι η δουλειά στα γραφικά κατά την αλληγή της μέρας σε νύχτα και αντίστροφα. Οι χρωματισμοί, οι φωτισμοί, οι σκιάσεις αλληάζουν πολύ φυσικά. Το ίδιο καλή είναι και τα εφέ της βροχής, τα οποία αρκεί να τα συγκρίνετε με αντίστοιχα άλλων παιχνιδιών για να διαπιστώσετε την ποιότητα του GTA3 και σε αυτόν τον τομέα. Ακόμα και η συχνότητα και η πυκνότητα της βροχής ποικίλλουν!

Φυσικά, τα αυτοκίνητα έχουν ενεργό ρόλο στον... εικαστικό πλουραλισμό του παιχνιδιού. Οι πολλές αναμετρήσεις με τoίχους, κολλόνες, άλλα αυτοκίνητα και λοιπά εμπόδια προκαλούν την ανάφλεξη του κινητήρα (καπνοί, χαμός) και σταδιακά μια εντυπωσιακότατη και "χορταστική" έκρηξη!



## ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

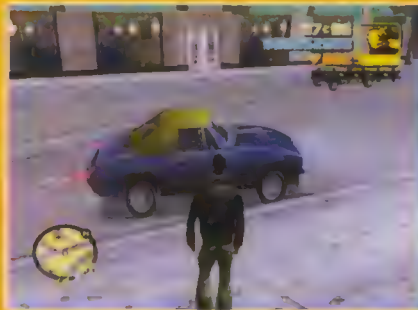
Τα είδη αυτοκινήτων είναι πάρα πολλά, με διαφορετικά κρατήματα και διαφορετική ταχύτητα.



Είναι ένα από τα μεγαλύτερα οχήματα του παιχνιδιού και κάνει μόνο για μαζικές καταστροφές.



Αυτό είναι το Jeep των Κολομβιανών, που διακρίνεται για την ανθεκτικότητα και την ταχύτητά του.



Το stallion είναι το αυτοκίνητο που προτιμούν οι μαύροι και έχει αρκετά καλό χειρισμό.



Με το ασθενοφόρο μπορείτε να μπειτε στο ρόλο του ΕΚΑΒίτη και να σώσετε τους τραυματίες της πόλης.



Το σπορ διθέσιο των Ιταλών είναι η κορυφή στο παιχνίδι για επιτάχυνση και κρατήματα.



Η λιμουζίνα είναι το πλέον αρχοντικό αυτοκίνητο, που δεν πρόκειται να δείτε πολύ συχνά. Απολαύστε το!



Τέλος, έχουμε το αυτοκίνητο των Yakuza, που είναι πολύ γρήγορο και με όμορφο σχεδιασμό.





Ένας περπάτης είναι ό,τι πρέπει για να χαλαρώσετε λίγο...



Όταν βρέχει, μειώνεται σημαντικά η ποιότητα χειρισμού των αυτοκινήτων.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως προανέφερα, θα συναναστρέφεστε με διάφορες συμμορίες. Τι γίνεται, όμως, αν επιλέξετε να σταθείτε εμπόδιο στις δραστηριότητές τους; Όταν θα οδηγείτε μέσα στην περιοχή τους, θα σας πυροβολούν με κάθε ευκαιρία που τους δίνεται. Οι σφαίρες που δεν σας πετυχαίνουν διαγράφουν μια χλιαρή άσπρη πορεία στον αέρα (όπως τα αεροπλάνα), ενώ οι σφαίρες που εξοστρακίζονται ή μπηγώνται στο αμάξωμα, πετούν δυνατούς σπινθήρες.

Ισως οι πιο χαριτωμένες στιγμές (εμπηλουτισμένες με αγάπη, στοργή και Προδέρμη) του παιχνιδιού είναι οι συναντήσεις με τους πεζούς, που πιθανώς σκοπεύετε να κλέψετε ή να δείρετε! Τα ουρλιαχτά τους, οι παιδιαστικές φωνούλες και οι διαμαρτυρίες είναι μουσική για τα αυτιά κάθε αυτο-αναρχικού στοιχείου που σέβεται τον εαυτό του! Ο ήχος συμπληρώνεται ιδανικά από το εικονικό ραδιόφωνο, με διασκεδαστικές αναμεταδόσεις σταθμών αλλά και τα απαραίτητα παράσιτα.

Πολύ καλή δουλειά έγινε στον τομέα του ήχου και στις μηχανές των αυτοκινήτων, δίνοντας στην καθημία ξεχωριστό βρυχηθμό. Με αιχμή του δόρατος τα σπορ αυτοκίνητα, οι ήχοι της επιτάχυνσης και ο "καταστροφικός" ήχος του χειροφρεναρίσματος θα σας τρομάζουν λιγάκι, αλλά μην ανησυχείτε, ακόμα και αν σκάσουν τα ή-

στιχα, μπορείτε να κάνετε load και να ξεκινήσετε εξαρχής!

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός ναι μεν είναι απλός όσο και άμεσος, αυτό όμως δεν σημαίνει πως θα μπορείτε να αποφεύγετε όλα τα εμπόδια με την ίδια ευκολία. Έχω παίξει πάρα πολλά παιχνίδια που ασχολούνται με αυτοκίνητα, αλλά σε αυτό χρειάστηκε να αηλιάξω νοοτροπία σχετικά με την οδήγηση. Μπορεί το GTA 3 να μην έχει τα χαρακτηριστικά ενός simulation, αλλά οι αναρτήσεις κάθε αυτοκινήτου θα μπορούσαν να είναι πιο σταθερές. Κάποιες στιγμές είχα την εντύπωση ότι οδηγούσα πλοίο σε τρικυμία παρά αυτοκίνητο.

Όταν περπατάτε στους δρόμους, κάτι που δεν συνιστώ, γιατί μπορεί εύκολα να

καταλήξετε νεκροί, ο χειρισμός μοιάζει πάρα πολύ με αυτόν του Tomb Raider. Βλέπετε τον ήρωά σας από ψηλά και ακολουθείτε τις κινήσεις του. Τρέχετε σταθερά καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και, όταν χρειαστεί, επιταχύνετε για μικρό χρονικό διάστημα. Το μοναδικό πρόβλημα που αντιμετώπισα σε αυτό τον τομέα ήταν κατά τη στόχευση των αντιπάλων με το όπλο.

## ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Είναι το μοναδικό παιχνίδι του είδους του, με αποτέλεσμα να μην έχετε πολλές επιλογές, όπως στα παιχνίδια της φόρμουλα 1. Όπως και νά 'χει, όμως, πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης, που δεν ταιγικονεύεται τη δράση. Το κυνηγητό με την αστυνομία, οι συμπλοκές με τις υπόλοιπες συμμορίες, τα υπέροχα γραφικά και ο εξάισιος ήχος κάνουν το GTA 3 μοναδικό. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους όσοι έχουν βαρεθεί να παίζουν τα ίδια και τα ίδια στον υπολογιστή τους. Καλό ξενύχτι, λοιπόν!

PC



Αν θέλετε να παρανομήσετε, χωρίς να ρισκιδυνέψετε το λευκό του μητρώου σας, το GTA3 θα σας δώσει τη λύση!





ADVENTURE



ACTION



FPS



SIMULATION



STRATEGY

## SOLDIER OF FORTUNE

DOUBLE II HELIX

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

PENTIUM III ΣΤΑ 450MHz, 128MB RAM, WINDOWS 98/ME/2000/XP, 3D ACCELERATOR ΚΑΡΤΑ ΜΕ 16MB VRAM, FULL SCREEN!  
SUPPORT ΚΑΙ DIRECTX 8.1, 1GBIT ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 1.2GB ΣΤΟ ΣΚΑΛΟΠ (+ 30MB ΓΙΑ WINDOWS SWAP FILE)

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDS

Επιστροφή  
στα  
όπλα

του Ορέστη Μανούσου

Όσοι από εσάς έχετε παίξει το SoF I, θα θυμάστε ότι ήταν πολύ βίαιο και ρεαλιστικό και έγινε "must" για τους φίλους των action games. Οι οπαδοί, λοιπόν, του μισθοφόρου John Mullins θα έχουν την ευκαιρία να αναλάβουν πάλι τον έλεγχο του σκληροτράχηλου βετεράνου και να τον οδηγήσουν μέσα από μια σειρά αποστολών στη νίκη επί των αιώνιων κακών, των τρομοκρατών.





Πολεμικές επιχειρήσεις στη ζουγκλα. Αρκετά δύσκολη η συγκεκριμένη αποστολή, αν και είναι η δεύτερη...

**Αξιος συνεχιστής του προκατόχου του, το SoF 2: Double Helix απευθύνεται στους λάτρεις του είδους, τους οποίους θα ικανοποιήσει και με το παραπάνω.**



το πρώτο μέρος της σειράς ο παίκτης υποδύεται τον John Mullins, διακεκριμένο βετεράνο των ειδικών δυνάμεων στον πόλεμο του Βιετνάμ (τρεις παρασημοφορημένο) και νυν μισθοφόρο, ο οποίος αναλαμβάνει αποστολές για λογαριασμό ενός κρυφού οργανισμού, γνωστού και ως "The Shop" (και όχι "The Paragka" - X.K.). Μια τρομοκρατική οργάνωση έκλεψε από τις αποθήκες της πρώην Σοβιετικής Ένωσης έναν αριθμό από πυρηνικές κεφαλές, τις οποίες πούλησε σε διάφορα κράτη. Το ...μαγαζί, λοιπόν, ανέθεσε στον καλύτερο πράκτορά του να τις βρει, αν είναι δυνατόν να τις καταστρέψει και να εξουδετερώσει την τρομοκρατική οργάνωση σκοτώνοντας τους

αρχηγούς της. Υστερα από πολλά ταξίδια ανά την υφήλιο και αποστολές σε τρένα, πάγους, ερήμους και ουρανοξύστες, η τρομοκρατική απειλή εξουδετερώθηκε. Στο δεύτερο μέρος, όμως, μια άλλη απειλή έχει κάνει την εμφάνισή της με τη μορφή μιας άλητης αδίστακτης τρομοκρατικής οργάνωσης, η οποία έχει στην κατοχή της έναν θανάσιμο βιολογικό ιό, τον οποίο απειλεί να απελευθερώσει, εκτός αν ικανοποιηθούν τα αιτήματά της (ηγευτεριά στους τάδε αναρχικούς...).

Όπως ίσως να έχετε καταλάβει από τον τίτλο του δεύτερου μέρους της συνέχειας, Double Helix (ή απλά το DNA), βρίσκεται στο κυνήγι ενός από τους πιο μεταδοτικούς και επικίνδυνους ιούς που έχουν ποτέ ανακαλυφθεί. Στη μάχη κατά της τρομοκρα-

## ΘΕΤΙΚΑ



- Υπαρξη random Map Generator
- Πολύ καλά γραφικά
  - Βελτιωμένο και ρεαλιστικό gameplay
- Αυξημένη αντοχή στο χρόνο

## ΑΡΝΗΤΙΚΑ



- Έλλειψη ρεαλισμού στις stealth αποστολές
- Ολίγον υψηλές απαιτήσεις

τίας δεν θα είστε μόνοι, αφού ο παλιός φίλος του Mullins και σύντροφος στο Βιετνάμ, Hawk, δολοφονήθηκε στο SoF I. Θα συναντήσετε παλιούς γνώριμους, όπως ο "βιβλιοπώλης" Sam Gladstone που σας προμήθευε τα όπλα, αλλιά και καινούριους, όπως η Madeleine Taylor, ειδική στο βιολογικό και χημικό πολέμου.

Αν και το σενάριο δεν είναι το δυνατό σημείο του SoF II, εντούτοις προσφέρει ένα στοιχειώδες ιστορικό υπόβαθρο, το οποίο προσφέρει θετικά στο όλο κλίμα του παιχνιδιού.

## ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΧΑΜΟΣ

Το SoF II είναι πολύ πιο βίαιο από το πρώτο παιχνίδι της σειράς. Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει μια πληθώρα από πραγματικά όπλα, καθώς και αντικείμενα τα οποία τον βοηθούν να ξεπεράσει εμπόδια,

## Αν σας άρεσε...



...παιξτε και τα:

- Half-Life
- Rainbow Six Rogue Squadron
- Soldier of Fortune 1



## ΓΕΡΕΤΕ ΟΤΙ...

- Ορισμένες αποστολές είναι βασισμένες σε πραγματικές εμπειρίες του πρώην σπεσιαλίστα των ειδικών δυνάμεων των Ηνωμένων Πολιτειών John Mullins από την καριέρα του ως μισθοφόρος!  
- Ο γνωστός πρωταγωνιστής των Star Wars και της σειράς Wing Commander, Mark Hamill, έχει δανείσει τη φωνή του στον assistant director Kevin Wiltari

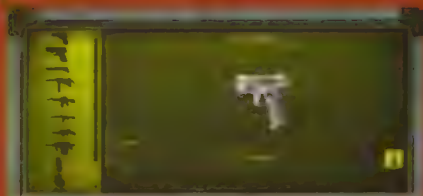


Προσέξτε τους χρωματισμούς...

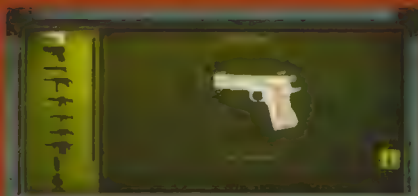
Μήπως η σκηνή θυμίζει κάτι από "Apocalypse Now";



### ΜΙΑ ΓΕΥΣΗ ΑΠΟ ΤΑ ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ



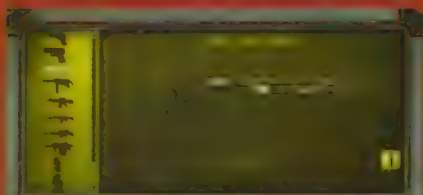
Το πιο αξιόπιστο πιστόλι, με δυνατότητα προσθήκης σιγαστήρα και laser στόχαστρου.



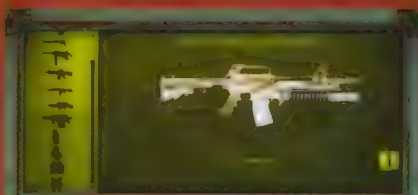
Το βοηθητικό πιστόλι σας. Οχι ιδιαίτερα δυνατό, αλλά αρκετά αξιόπιστο και θανατηφόρο σε ορισμένες καταστάσεις.



Ένα όχι και τόσο ισχυρό SMG (Sub Machine Gun), είναι όμως το πρώτο που θα βρείτε.



Το δεύτερο όπλο που θα βρείτε και θα αγαπήσετε. Σε δύσκολες καταστάσεις είναι ο,τι καλύτερο. Πανίσχυρο εναντίον στόχων με μικρή θωράκιση.



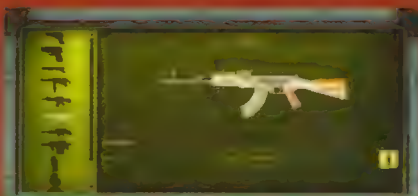
Απο τα καλύτερα αυτομάτα. Ευθύβολο, αξιόπιστο, με εκτοξευτή σβίδων, είναι το όπλο που θα σας βγάλει από τις πιο δύσκολες καταστάσεις.



Φορητός εκτοξευτής χειροβομβίδων... Το μόνο μειονέκτημα του ο θόρυβος που κάνει...



Sniper rifle. Μπαρ και κάτω...



Το γνωστό Kalashnikov με δυνατότητα προσθήκης ξιφολόγχης.



Εμπρηστική χειροβομβίδα. Απαιτεί πράσινη λόγω της μεγάλης ζημιάς που προκαλεί.

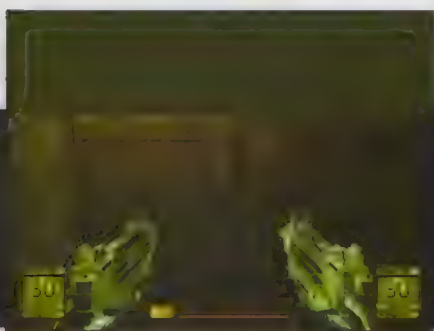


Τα κιαλιά νυχτερινής όρασης σας επιτρέπουν να βλέπετε στο σκοτάδι.

όπως κλειδωμένες πόρτες ή συρματοπλέγματα (toolkit), ή να βλέπει μέσα από τοίχους (thermal goggles). Ο τομέας των όπλων είναι αρκετά προσηγμένος, ενώ όλα τα όπλα έχουν και μια δεύτερη χρήση (με το δεξί κουμπί του mouse). Ετσι, το μαχαίρι

μπορείτε είτε να το πετάξετε είτε να το χρησιμοποιήσετε σε εξ επαφής μάχες, το M4A1 (εξελιγμένο μοντέλο του M16) χρησιμεύει ως εκτοξευτής σβίδων κ.ο.κ. Ακόμη και τα πιστόλια έχουν πληθώρα από αξεσουάρ, όπως σιγαστήρα, στόχαστρο ήλizer και εν-

σωματωμένο φακό. Οι ήλτρες του Counter-Strike θα βρουν τα γνωστά AK-47 (με δυνατότητα προσθήκης ξιφολόγχης, παρακαλώ!) και το M16, τροποποιημένο ελαφρώς έτσι ώστε να ικανοποιεί και αυτούς με τα πιο καταστροφικά ένστικτα. Δεν θα σας αποκαλύψουμε, όμως, περισσότερα για τα όπλα, αφού, όπως αναφέρει το manual, το να ανακαλύπτεις τα όπλα και να τα χρησιμοποιείς είναι "το μισό παιχνίδι". Το μόνο που μπορούμε να πούμε είναι ότι όσο προχωράτε στο παιχνίδι, θα βρίσκετε καινούρια όπλα, από sniper rifles, shotguns, ρουκετοβόλα, μέχρι και τα πιο σύγχρονα, βαριά όπλα. Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα χειριστείτε "στημένα" όπλα, όπως βαριά οπλοπολυβόλα σε φορτηγά ή ελικόπτερα (ειδικά αυτή η αποστολή στην Κολλομβία όπου είστε πάνω στο ελικόπτερο και προσπαθείτε να ξεφύ-



Με δύο Uzi ανά χείρας πάνω στο κατάστρωμα του πειρατικού του κάπτεν Τζίμη...



Αυτό συμβαίνει όταν δέχεστε πυρά. Τα βελάνια σας υποδεικνύουν την κατεύθυνση προς την οποία πρέπει να στραφείτε για να έχετε μπροστά σας τον εχθρό που σας πυροβολεί.



γείτε από τους επαναστάτες, είναι από τις καλύτερες του παιχνιδιού και θα σας θυμίσει έντονα το "Apocalypse Now" - σοβαρά!). Ο αριθμός των όπλων που μπορεί να έχει ο παίκτης είναι αντιστρόφως ανάλογος με το επίπεδο δυσκολίας που θα επιλέξει. Με άλλα λόγια, όσο πιο δύσκολο είναι το επίπεδο τόσο λιγότερα όπλα μπορεί να μεταφέρει. Οι πιο σαδιστές από εσάς θα χαρείτε να χρησιμοποιείτε το shotgun, το οποίο στην κυριολεξία κομματιάζει τον αντίπαλο από κοντινές αποστάσεις, ανάλο-



Οι εχθροί σπεύδουν να καλυφθούν μόλις σας αντιληφθούν.



Μέχρι και Rottweiler θα ξαμολήσουν καταπάνω σας οι εχθροί, αν σας αντιληφθούν (η σιρίνα στο κάτω μέρος της οθόνης είναι αυτή που σας ειδοποιεί).

γα με το πού θα τον πετύχετε. Σημειώτεον ότι τα αντίπαλα μοντέλα έχουν 36 damage areas, σε αντίθεση με το πρώτο SoF όπου είχαν μόλις (?) 26. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, ότι ανάλογα με το πού θα τραυματίσετε τον αντίπαλο, αυτός θα έχει και την ανάλογη αντίδραση. Αν, για παράδειγμα, τον πυροβολήσετε στο μπράτσο, τότε θα του πέσει το όπλο για λίγο και (δεδομένου ότι δεν τον έχετε σφάξει μέχρι τότε) όταν συνέλθει, θα το σηκώσει και θα σας πυροβολήσει. Σε αυτόν τον τομέα (στη ζημιά που προκαλούν τα όπλα δηλαδή και στα animated death sequences των εχθρών) έχει γίνει εξαιρετική δουλειά. Ετσι, μπορείτε εύκολα να φανταστείτε τις υπόλοιπες αντιδράσεις των αντιπάλων, χωρίς να χρειαστεί να μπορούμε σε μακάβριες λεπτομέρειες.

### A.I.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να εκθειάσουμε το εξαιρετικό A.I. των αντίπαλων στρατιωτών, οι οποίοι, ακόμη και στο πιο εύκολο επίπεδο, θα σας προκαλέσουν προβλήματα. Επιτέλους, οι εχθροί λειτουργούν ως μία

ομάδα και δεν "πασχίζουν" να μπου μπροστά στη γραμμή πυρός σας. Όταν σας δουν, θα τρέξουν να καλυφθούν, θα προσπαθήσουν να καλέσουν ενισχύσεις και θα ανοίξουν πυρ εναντίον σας με ό,τι όπλα διαθέτουν. Στην περίπτωση που είναι περισσότεροι από δύο, ο ένας θα καλύπτει τον άλλο (δηλαδή όσο τρέχει μπροστά ή γεμίζει ο ένας, ο άλλος θα τον καλύπτει με πυρά και το αντίστροφο).

Τα πολλαπλά είδη χειροβομβίδων που υπάρχουν κάνουν τους

εχθρούς ακόμη πιο φονικούς. Ετσι, όταν ένας πετάξει μια χειροβομβίδα (και είναι και εύστοχοι, οι άπιοι), οι υπόλοιποι θα τρέξουν να καλυφθούν και θα βγουν την κατάλληλη (ή μάλλον την ακατάλληλη για εσάς) στιγμή. Δεν υπάρχει τίποτα πιο ταπεινωτικό για τον παίκτη από το να κρύβεται πίσω από μία γωνία, να "τρώει" μια flash grenade στη μούρη και, τελικά, να έρχονται οι ψηφιακοί αντίπαλοι και να τον αποτελειώνουν προτού καταλάβει τι γίνεται.

Η χρήση των χειροβομβίδων από τους αντιπάλους γίνεται με εξαιρετική αποτελεσματικότητα. Στην περίπτωση της smoke grenade ειδικά, η οποία χρησιμεύει ως κάλυψη για την έφοδο των εχθρών, θα βρε-





Θέιτε πολλές φορές προ εκπλήξεως, αφού εκεί που περιμένετε έναν ή δύο εχθρούς, ξαφνικά όλοι βγαίνουν από τα ταμπούρια τους και σας επιτίθενται μέσα από τους καννούς. Οι αντίπαλοι στρατιώτες σαφώς και δεν είναι ηλίθιοι και όταν ακούσουν πυροβολισμούς, θα τρέξουν να δουν τι συμβαίνει, πολλές φορές μάλιστα ειδοποιώντας και τους σκοπούς που βρίσκονται πάνω σε πύργους ή πολυβολεία, ενώ θα τους δείτε να σκύβουν και να σας πυροβολούν βγαίνοντας από γωνίες.

Το A.I. σε γενικές γραμμές είναι πολύ υψηλό, σαφώς βελτιωμένο από αυτό του SoF I, αυξάνοντας τη δυσκολία και την αντοχή του παιχνιδιού, και είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε παιχνίδια του είδους. Ενα μπράβο στη Raven Software.

### ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

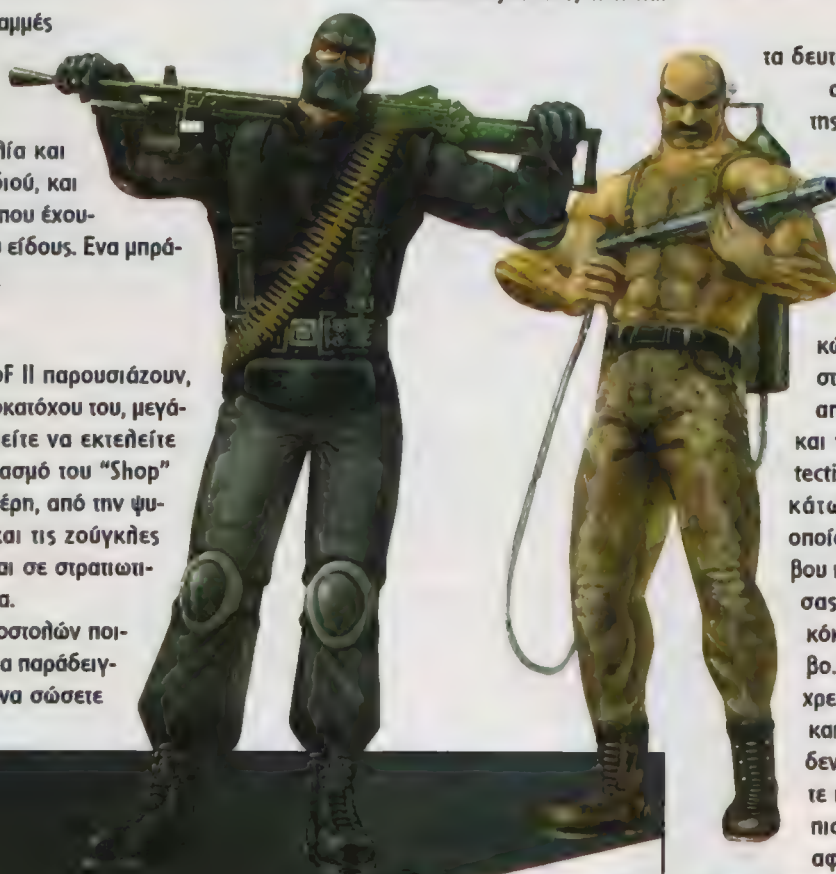
Οι αποστολές του SoF II παρουσιάζουν, όπως και αυτές του προκατόχου του, μεγάλη ποικιλία. Θα βρεθείτε να εκτελείτε αποστολές για λογαριασμό του "Shop" σε μια πληθώρα από μέρη, από την ψυχροπολεμική Πράγα και τις ζούγκλες της Κολομβίας μέχρι και σε στρατιωτική βάση στην Καμτσάτκα.

Τα objectives των αποστολών ποικίλουν. Στην Πράγα, για παράδειγμα, θα προσπαθήσετε να σώσετε

έναν βιολόγο ο οποίος θέλει να αυτομοιήσει (τους λόγους θα τους μάθετε στο παιχνίδι). Σε άλλες αποστολές θα πρέπει να συλλέξετε πληροφορίες για ορισμένα άτομα, να βοηθήσετε ομάδες πεζοναυτών, ενώ στις περισσότερες θα πρέπει να σκοτώσετε ό,τι κινείται (ΠΡΟΣΟΧΗ! Εκτός από τους civilians και τους συμμάχους σας, μην παρασυρθείτε) και να καταστρέψετε τα πάντα, με απώτερο σκοπό να σώσετε τον κόσμο από το θανατηφόρο ιό. Κάθε αποστολή, εκτός από τα πρωτεύοντα objectives, έχει και



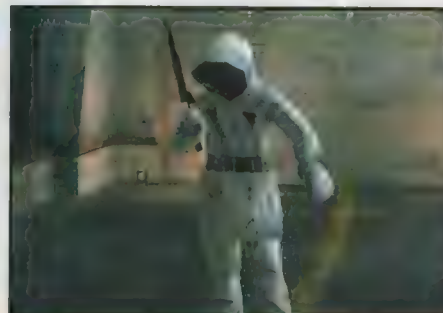
Είμαι άντρας! Δεν φοράω κουκούλα!



τα δευτερεύοντα, τα οποία δεν είναι αναγκαία για την ολοκλήρωσή της. Το σημείο όπου θα σταθούμε είναι οι αποστολές, στις οποίες δεν χρειάζεται να διαλύσετε τα πάντα στο πέρασμά σας, αλλά να χρησιμοποιήσετε τεχνικές διείσδυσης, χωρίς να ξεσηκώσετε το αντίπαλο στρατόπεδο στο πόδι. Σε αυτού του είδους τις αποστολές θα σας χρησιμεύσει και το PADD (Personal Audio Detection Device), που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και το οποίο δείχνει τα επίπεδα του θορύβου που προκαλείτε με τις κινήσεις σας. Όταν ο δείκτης φτάσει στο κόκκινο, τότε κάνετε πολύ θόρυβο. Σε αυτές τις περιπτώσεις σας χρειάζονται το πιστό μαχαίρι σας και ένα πιστόλι με σιγαστήρα. Αν δεν διαθέτετε σιγαστήρα, μπορείτε πάντα να χρησιμοποιήσετε το πιστόλι και ως ρόπαλο, για να αφήσετε τον αντίπαλο αναίσθητο. Πρέπει, όμως, να θυμάστε ότι σε κάποια φάση ο αντίπαλος θα συνέλθει και θα σημάνει συναγερμό, οπότε καλό θα ήταν μόλις τον χτυπήσετε και πέσει αναίσθητος, να τον "ξεκάνετε" χωρίς έλεος (αυτό, φυσικά, δεν είναι και πολύ ένιμο, αλλά είναι ο μό-



Όσο πιο πολύ πυροβολείτε τόσο περισσότερο κλωτσάει το όπλο και "ανοίγει" ο στόχος. Το κόκκινο χρώμα του στόχου σας υποδεικνύει την κατάσταση της υγείας σας.

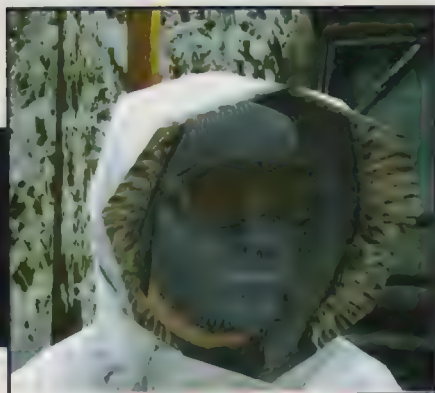


Μερικές χορευτικές φισγούρες είναι ό,τι πρέπει για να ζεσταθώ! Λες να βγάλω και την κουκούλα!



νος τρόπος να φέρετε σε πέρας την αποστολή χωρίς ενοχλητικά παρατράγουδα).

Αλλά μία καινοτομία που παρουσιάζει το παιχνίδι είναι η δυνατότητα που έχετε να μεταφέρετε έναν νεκρό ή αναίσθητο αντίπαλο σε ένα πιο διακριτικό μέρος απ' αυτό όπου τον αφήσατε "σέκο" (σας θυμίζει κάτι από Commandos;). Σε αυτό το σημείο, όμως, υπάρχει και ένα μειονέκτημα. Αν κάνετε κάτι στραβά κατά τη διάρκεια μιας stealth απο-



Εγώ και κουκούλα φοράω και Προσαν βάζω (έχει ποτίσει, αν προσέξετε...)

στολής (π.χ. σας δει προτού τον πυροβολήσετε ένας φρουρός), τότε ο συναγερμός ηχεί αμέσως και χιλιάδες εχθροί ξεπροβάλλουν σχεδόν από το πουθενά. Αυτό είναι ολέγον αντιρεαλιστικό για ένα παιχνίδι που βασίζεται στο ρεαλισμό (εντάξει, αν πεθαίναμε και με μια σφαίρα, δεν θα ήταν ρεαλιστικό απλώς αλλή εκνευριστικό).

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

To SoF II: Double Helix έχει βελτιωμένα

γραφικά, αφού χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Quake 3, ελαφρώς τροποποιημένη, ενώ η GHOUL II "δίνει ρέστα" στις κινήσεις των μοντέλων. Οι χρωματισμοί είναι υπέροχοι, ενώ οι πίστες θα σταθούν πολλές φορές αιτία να χάσετε, χαζεύοντας τα τοπία. Ιδιαίτερης μνείας αξίζουν οι smoke grenades, που αφήνουν ένα σύννεφο καπνού, το οποίο διαλύεται αργά με την πάροδο του χρόνου. Οι ήχοι των όπλων και των εκρήξεων είναι πολύ πειστικοί, ενώ αυτό που θα εντυπωσιάσει είναι οι ομιλίες των φρουρών, οι οποίοι συνομιλούν και φωνάζουν στη γλώσσα της χώρας στην οποία διαδραματίζεται η εκάστοτε αποστολή. Η μουσική που ακούγεται κατά διαστήματα είναι πολύ ατμοσφαιρική και μεταβάλλεται ανάλογα με τη δράση.

Ο χειρισμός, τώρα, είναι ένα από τα "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού και έχει δανειστεί στοιχεία από άλλους τίτλους, όπως το recoil των όπλων (Counter-Strike). Όσο περισσότερη ώρα πυροβολείτε τόσο πιο πολύ κλωτσάει το όπλο και τόσο πιο άστοχες είναι οι σφαίρες, γι' αυτό είναι καλύτερη η τακτική των σύντομων ριπών. Τα μόνα που δεν κλωτσάνε είναι τα στημένα οπλοπολυβόλα. Επίσης, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να έρπεται, μειώνοντας το θόρυβο που κάνει στο ελάχιστο. Τέλος, μπορείτε να έχετε δύο όπλα στο χέρι (πιστόλια συνήθως), χωρίς όμως τη δυνατότητα χρήσης των αξεσουάρ.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

To Soldier of Fortune I (SoF I), όταν κυκλοφόρησε, ήταν ένα από τα καλύτερα First Person Shooter games (FPS). Το ανέδειξαν τα πολύ καλά γραφικά του, το βαθύ αλλά προσιτό στον καθένα gameplay, ο ρεαλισμός που το διέκρινε, καθώς και -το βασικότερο- το πλουτό αίματος που ακολουθούσε κάθε ενέργεια του παίκτη από την πρώτη ως την τελευταία στιγμή του παιχνιδιού.

Αξιος συνεχιστής του προκατόχου του, το SoF 2: Double Helix απευθύνεται



## Μια δεύτερη γνώμη

Διπλό, αλλά μόνο στο όνομα... Κι αυτό διότι το παιχνίδι παραμένει πιστό στα αδύνατα σημεία του προκατόχου του: κακός σχεδιασμός των επιπέδων, δύσχετος χειρισμός (σε σχέση με άλλους τίτλους του είδους), περίεργα μενού, όπλα που προκαλούν το γέλιο των αντιπάλων παρά τον πανικό τους... Δυνατά σημεία του παιχνιδιού είναι το splatter, το splatter και το... splatter. Πέρα απ' αυτό, εντύπωση μου έκαναν τα άψογα... κολομβιανά που μιλούσαν οι μπράβοι των βαρόνων της κοκαΐνης, ενώ για να είμαστε δίκαιοι, οι εξωτερικές πίστες του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένες. Βέβαια, εκείνη η διαδρομή με το φορητό και το MG πολυβόλο πάνω του, πέρα από τους συνειρμούς που δημιουργεί για ένα σχετικό "ξεσίκωμα" από την αντίστοιχη σκηνή στο Allied Assault: Metal of Honor, προκαλεί... το γέλιο. Όπως και να το κάνουμε, όμως, ένα παιχνίδι δεν είναι καλό μόνο και μόνο επειδή δείχνει κάποιες σκηνές βίας παραπάνω. Εν κατακλείδι, το παιχνίδι μάλλον απευθύνεται στους χρήστες που θέλουν να καλύψουν το κενό μέχρι να βγουν οι επόμενοι πολυαναμενόμενοι τίτλοι (βλ. Unreal II, Doom III).

Κώστας Μπεβούδας

στους λάτρεις του είδους, τους οποίους θα ικανοποιήσει και με το παραπάνω. Αν τελειώσετε ή βαρεθείτε για κάποιον λόγο το single player, το multiplayer θα φροντίσει να σας κρατήσει απασχολημένους για κάμποσο καιρό. Για άλλη μία φορά, συγχαρητήρια στη Raven Software.

PC



## ΕΠΙΔΟΞΕΙΣ

### ΓΕΝΙΚΑ

92

### ΓΡΑΦΙΚΑ

93

### ΗΧΟΣ

88

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

93

### ΔΡΑΣΗ

94

Αν σας άρεσε το πρώτο SoF, το δεύτερο θα το λατρεύσετε.





ADVENTURE



ACTION



RPG



SIMULATION



STRATEGY

# WARCOMMANDER

Rangers lead the way!

ΥΠΕΡΣΦΙΣΤΗΣ WIN 95/98/ME/2000, DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΗΧΥ, 4x CD-ROM, FM 450, 64MB RAM, 600MB H.D.D.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

# M

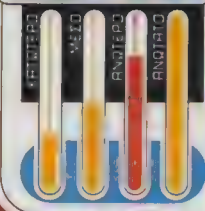
ετά την προώθηση του συνθήματος "Όχι άλλες αποβάσεις (και μαστιγώματα!)", μπορούμε να προχωρήσουμε στο ψητό, δηλαδή στο WarCommander. Πρόκειται για ένα αυθεντικό strategy, που δίνει μεγαλύτερη σημασία στο gameplay και τον εθισμό παρά στα γραφικά, χωρίς, φυσικά, να τα παραμελεί εντελώς, όπως έπραξαν άλλα παιχνίδια σε προηγούμενο τεύχος (ονόματα να μη λήμε, software houses να μη θίγουμε).

## ΣΕΝΑΡΙΟ

6 Ιουνίου 1944, γνωστή και ως D-Day, είναι η μέρα της απόβασης των συμμαχικών δυνάμεων στη Νορμανδία, έπειτα από 18 μήνες προετοιμασίας. Η απόβαση θα γινόταν σε 5 διαφορετικά σημεία (Omaha, Utah, Juno, Sword, Gold), αλλά εκεί όπου σημειώθηκε η μεγαλύτερη αντίσταση ήταν η Omaha beach, στην οποία μέσα σε λίγες ώρες σκοτώθηκαν 2.000 στρατιώτες. Μέχρι το τέλος της ημέρας οι Σύμμαχοι είχαν πάρει κάποια στρατηγικά σημεία στην παραλία, αλλά με τεράστιες απώλειες. Σ' αυτό το σημείο εμφανίζεστε εσείς, ένας ταλαντούχος, όμορφος, ψηλός (και ψώ-

## Ένα αυθεντικό strategy!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ



του Ζήση "Ranger" Παπασιόπου

snakemilk@hotmail.com

Οχι, δεν αντέχω άλλο! Είναι το πέμπτο παιχνίδι, μετά τα Medal of Honor, The War Engine κ.ά., που παίζω το τελευταίο δίσκον και σχετίζεται με την απόβαση των συμμαχικών δυνάμεων στη Νορμανδία. ΟΚ, είπαμε, ωραία η Omaha beach, αλλά ένα παιχνίδι που βασίζεται σεναριακά στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο θα μπορούσε να ξεκινήσει κι από κάποιο άλλο σημείο. Εξι χρόνια πόλεμο είχαμε, όχι μια μέρα!





Δεν μπορείς να πεις... Είναι καπως χαρτωμένα τα γραφικά.

## ΘΕΤΙΚΑ

- Ρεαλισμός πάνω απ' όλα
- Πολλές και αληθινές μονάδες
- Χαριτωμένη μουσική



## ΑΡΝΗΤΙΚΑ

- Αμάν, τι γραφικά είναι αυτά;
- Και τα ηχητικά εφέ χάλια είναι!
- Οχι άλλη Omaha!!!
- Μικρή σχετικά αντοχή



**Το gameplay είναι αυτό που κάνει το WarCommander ξεχωριστό και συναρπαστικό. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι ρεαλιστικά.**

νιο) διοικητής των US Rangers, ενός τάγματος με τους καλύτερους των καλύτερων, που... βγάζουν το φίδι από την τρύπα όποτε και όπου χρειαστεί. Να σημειώσουμε ότι το WC διαθέτει δύο campaigns, τα Omaha και Utah, όπου αρχίζεις τη δράση από τις αντίστοιχες τοποθεσίες.

### ΤΙ ΕΙΔΑΜΕ ΚΑΙ ΤΙ ΑΚΟΥΣΑΜΕ

Η πρώτη εντύπωση που είχαμε από τα γραφικά του WC δεν ήταν και η καλύτερη. Μικρά pixel-ιασμένα ανθρωπάκια έτρεχαν πέρα δώθε σ' ένα ψευδο-3D περιβάλλον, ενώ παράλληλα έπεφταν παντού χειροβομβίδες δημιουργώντας κρατήρες και πτώματα, τα οποία μόνο σε πτώματα δεν έφερναν. Το WC διαθέτει zoom δύο σκάλων και το παράδοξο είναι ότι, ενώ σε όλα τα παιχνίδια έχουμε φαινόμενα pixel-ιάσματος όταν κάνουμε zoom in, στο συγκεκριμένο συμβαίνει το ακριβώς αντίθετο! Κατά το zoom

out τα units "χαλάνε", ενώ στο zoom in είναι λεπτομερέστερα. Παρ' όλα αυτά και στις δύο καταστάσεις δεν μπορείς να ξεχωρίσεις τα περισσότερα units, εκτός από τους Pyro και Rocketman που βγάζουν μάτι! Το μόνο καλό που έχουν οι μονάδες είναι το animation, το οποίο είναι καταπληκτικό. Ο τρόπος που τρέχουν, που τραβούν την περόνη της χειροβομβίδας, που κάνουν heal είναι ρεαλιστικότερος. Όπως καταλαβαίνετε, τα γραφικά των μονάδων είναι ψηλο-αισχύρα, αλλιώς η κατάσταση βελτιώνεται όσον αφορά στα κτήρια και στο περιβάλλον, όπου τα πάντα είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα. Επίσης, έχουμε ημερήσιες και νυχτερινές αποστολές, με τις τελευταίες να είναι

αξιοζήλευτες και απίστευτα εθιστικές, καθώς θα πρέπει να προχωρείτε βήμα βήμα, αποφεύγοντας τα φώτα και τους προβολείς και έχοντας καμουφλαριστεί. Τέλος, οι καιρικές συνθήκες αλλάζουν συχνά πυκνά από ηλιοφάνεια και συννεφιά σε βροχές και καταιγίδες.

Το interface του WC είναι απλό και εύκολο στη χρήση. Καλύπτει το 1/4 του κάτω μέρους της οθόνης και χωρίζεται σε 3 κομμάτια. Στο πρώτο έχουμε το minimap, στο δεύτερο τα icons των επιλεγμένων μονάδων ή πληροφορίες της επιλεγμένης μονάδας και

## Αν σας άρεσε...

...πρέπει να δείτε οπωσδήποτε το ανερχόμενο Combat Mission της ίδιας εταιρείας ή τα κλασικά Sudden Strike και Panzer General.



Die German Scums. Μόλις τους έφαγα το αεροδρόμιο.



Να δει πώς θα φύγετε τώρα!

## ΞΕΡΕΤΕ ΟΤΙ...

Η COV Software Entertainment έχει βοηθήσει να μας φλογώσει στα strategies με τους ανερχόμενους τίτλους της: Cossacks, Art of War, Combat Mission, Imperator Romanica III, Breed, Escape from Alcatraz, Project Nomads, Heaven & Hell, No Man's Land, Sudden Strike Forever και Lula 3D. Το τελευταίο μπορεί να είναι άσχετο, αλλά η Lula παντού κολλάει!





Ο Ηλίας "Pyro" Μαμαλάκης συμβουλεύει να ζεσταίνετε τους Γερμανούς σας στους 250 βαθμούς Κελσίου. Και ο Γερμανός θέλει το ζέσταμά του!



Right between the eyes...

αυτός είναι ένας καλός τρόπος για να βρείτε τον αντίπαλο (βλ. box "Συμβουλές"). Να φανταστείτε, είναι τόσο ρεαλιστικό που, εάν βρέχει ή μία μονάδα είναι κάτω από ένα δέντρο, τότε πέφτει σημαντικά η απόσταση από την οποία μπορεί να βλέπει. Μέχρι και οι χειροβομβίδες κυλάνε προς τα πίσω, αν κάνετε την κουταμάρα και τις ρίξετε σε ανηφόρα (δεν θυμίζει Mr. Bean κατάσταση ;). Σε ό,τι αφορά το ρεαλισμό, να προσθέσουμε, επίσης, ότι η ταχύτητα των μονάδων σας εξαρτάται, εκτός από τη μορφολογία του εδάφους, και από τις καιρικές συνθήκες. Γενικότερα, δεν έχει ξεφύγει τίποτα από τους προγραμματιστές!

Οι 24 πίστες είναι αρκετές και ανάλογα με την εκάστοτε αποστολή, διαφέρουν με-

## Fan sites

- www.warcommander.com
- www.cdv.de
- www.warcommander-hq.de
- www.warcommander-x.com

στο τρίτο κομμάτι βρίσκονται οι διαθέσιμες εντοχές, δηλαδή ένα interface παρόμοιο με αυτό των StarCraft και Primitive Wars.

Μετά το διηλθό "πρόσωπο" του WC στα γραφικά, προχωρούμε στο εξίσου διηλθό του ήχο. Τα ηχητικά εφέ και το speeches είναι χάλια, χάλια, χάλια! Ο ήχος της χειροβομβίδας που εκρήγνυται ακούγεται σαν να ρίχνεις ένα άδειο tower από ένα αξιοσέβαστο ύψος, ενώ οι πυροβολισμοί είναι σχε-

δόν όλοι ίδιοι. Παρόμοια κατάσταση επικρατεί και στο speech, όπου οι τύποι ήνε 1-2 ατάκες και αυτό ήταν. Το μόνο καλό στον ήχο είναι η μουσική. Με ήρεμους ρυθμούς, δεν τσιτώνει τον gamer, αφήνοντάς τον να σκεφτεί όσο καλύτερα γίνεται την επόμενη κίνησή του.

## GAMEPLAY

Το gameplay είναι αυτό που κάνει το WarCommander ξεχωριστό και συναρπαστικό. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι ρεαλιστικά. Ό,τι συμβαίνει στον real life πόλεμο ισχύει και στο WC. Ετσι, οι μονάδες δεν έχουν άπειρα πυρομαχικά και κάθε ήλγιο θα χρειάζονται refill. Όταν κινούνται infantry μονάδες, αφήνουν πίσω τους footsteps και



Εδώ βλέπτε το περίφημο Tank Flammenpanzer να δίνει μαθήματα μαγιστρικής στον Pyro!

## ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

**Ε**χετε ηχξει στο fog of war. Καμουφλάρετε έναν Scout και στείλτε τον στα αυτιά του αντιπάλου στρατοπέδου. Αν είστε προσεκτικοί, δεν θα σας πάρουν πρεφα και θα ξέρετε τι κρυβεται πίσω από αυτή τη μυστηριώδη ομίχλη. Επίσης, καλό είναι να κάνετε μικρές ομάδες με scouts και snipers, διότι με τους scouts έχετε μεγαλύτερο range of vision και με το sniper rifle αποτελειώνετε τον αντιπάλο χωρίς να καταλάβει από πού του 'ρχονται. Παρόμοιο κόλπακι μπορεί να γίνει με tanks και grenade launchers. Α, να σημειώσουμε ότι ανάλογα με τη στρατηγική που ακολουθείτε, να

ενεργοποιείτε το offensive mode ή το αντίθετο, και οι στρατιώτες σας δρουν ανάλογα. Επιπροσθέτως, αν βρίσκεστε σε κάποιο υψώμα, τότε έχετε τερασσιο πλεονέκτημα, καθώς οι σφαίρες του εχθρού δεν σας φτάνουν. Μην ξεχνάτε ότι τα heavy infantry units κάνουν πολλή ώρα για το reload και συνετό είναι να τα προστατεύετε κατά τη διάρκεια αυτής της... επιπονης διαδικασίας. Τέλος, να κοιτάτε για footprints στο εδαφος για δυο λόγους: ξέρετε απ' ενός πού περίπου είναι ο αντιπάλος, απ' ετέρου με πόσους στρατιώτες.



Καλώντας αεροπορική επίθεση με τον Commander.





Ο καλύτερος συνδυασμός καμουφλάζ και sniper.



## Μια δεύτερη γνώμη

Το WarCommander είναι ένα κλασικό παιχνίδι τακτικής, που βασίζεται περισσότερο στην προκλητική δυσκολία του παρά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Το κακό είναι πως ένα παιχνίδι στις μέρες μας δύσκολα βρίσκει το δρόμο του, αν δεν πληροί αρκετές τεχνολογικές προϋποθέσεις και, μοιραία, απευθύνεται σχεδόν αποκλειστικά στους φανατικούς του είδους. Είναι αρκετά δύσκολο για να τους κρατήσει το ενδιαφέρον, αλλά ταυτόχρονα καθόλου ελκυστικό ώστε να τραβήξει τους νεότερους, στο χώρο, παίκτες.

Χάρης Κλάδης

ταξύ τους. Σε μερικές σάς δίνεται έτοιμη η βάση, σε άλλες πρέπει να αρχίσετε από το μηδέν, ενώ σε αποστολές αιφνιδιασμού (κυρίως) δεν σας επιτρέπεται να χτίσετε κτήρια. Οι διαθέσιμες μονάδες είναι 11 infantry [Commander, Scout, Pyro, Medic, Sniper, Soldier, Rocketman, Pioneer (όχι το θηλαστικό "Συντάκτες"), Demolition man, Heavy MG Guy και Radioman] και 16 μηχανοκίνητες [Jeep, Tank M3 Grand, Panzer M4 Sherman, Pershing Tank, Lorry M3A, Dog-fighter Mustang, Troopship Craft, Off-Road vehicle, Mercedes (χλίδα ε), Truck, Tank Panther, Tank Flammenpanzer, Tank Elephant, Tank Tiger, Aircraft BF 109 και Landing Craft], ενώ τα κτήρια είναι 12 για κάθε παρτάζην πάντα (HQ, Depot, MG Hideout, Watchtower, Garage, Hospital, Training Camp, Bunker, Fortified tower, Radar Station, Barbed wire, Sandbags). Το μοναδικό ψεγάδι που βρήκα στις μονάδες και τα κτήρια είναι ότι και στις δύο παρατάξεις είναι ολόιδες και το μόνο που διαφέρει είναι η ονομασία και σε μερικές περιπτώσεις η εμφάνιση. Κάθε unit έχει μία μοναδική ικανότητα και για να φτάσετε στο πολυπόθητο αποτέλεσμα (στη νίκη, ντε), θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις μονάδες σας με τον κατάλληλο τρόπο.

### MULTIPLAYER

Φυσικά, εκτός από τις campaign αποστολές, υπάρχει η δυνατότητα του multiplayer μέσω Internet. Στο manual των 44 σελίδων αναφέρονται οδηγίες για το πώς να παίξετε WC και σε Δίκτυο. Μπορείτε να

παίξετε σε 3 modes, τα Capture the Flag, Capture the Flag 5 times και Last Man Standing. Στο Capture the Flag θα πρέπει να πάρετε την μπλε σημαία, που βρίσκεται στο κέντρο της πίστας και να την επιστρέψετε στο στρατόπεδό σας. Στο CTF 5 times πρέπει να γίνει το ίδιο, αλλά... 5 φορές :). Πιστέψτε με, δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται! Το Last Man Standing είναι το κλασικό battle, όπου θα πρέπει να εκμηδενίσετε από προσώπου γης τα αντίπαλα στρατεύματα. Αφού καθορίσετε και τα υπόλοιπα settings, όπως χρόνο, fog of war, build και troop type, είστε έτοιμοι. Διευκρινίζουμε ότι το build σας επιτρέπει να χτίσετε ή όχι, ενώ με το troop type επιλέγετε το είδος των μονάδων που θέλετε στο παιχνίδι, π.χ., scouts και snipers, tanks, soldiers, heavy infantry κ.λπ.

### ΑΞΙΖΕΙ Ή ΟΧΙ;

Αν προτιμάτε strategy με διαστημικές καρικατούρες ή τέρατα με δεκατρία μάτια, ίσως να μη σας αρέσει το WarCommander.

Αν, από την άλλη, είστε πωρωμένοι με το στρατό, κάνετε στην άκρη τα γραφικά και βάζετε πάνω απ' όλα το ρεαλιστικό gameplay, τότε ναι, αξίζει όχι μόνο να του ρίξετε ένα βλέφαρο, αλλά και να σπαταλήσετε μέρες, γιατί είναι και δύσκολο, το αιμιούτσικο.

PC



Μια ματιά στο στρατόπεδο του αντιπάλου είναι απαραίτητη.

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | ΓΡΑΦΙΚΑ | ΗΧΟΣ | GAMEPLAY | ΑΝΤΟΧΗ | ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ |
|-----------|---------|------|----------|--------|-----------|
| ΓΕΝΙΚΑ    | 75      | 75   | 92       | 82     | 96        |
| <b>82</b> |         |      |          |        |           |

Αν τρέχει μολύβι αντί για αίμα στις φλέβες σας, τότε το WarCommander είναι για εσάς!



ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

# NASCAR

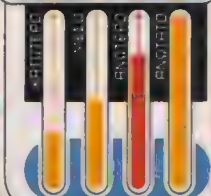
## Racing 2002

### SEASON

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 400, 64MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 2x CD-ROM

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

## ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ



του Χρήστου Τζαμπαζιδη

soulhunter@compupress.gr

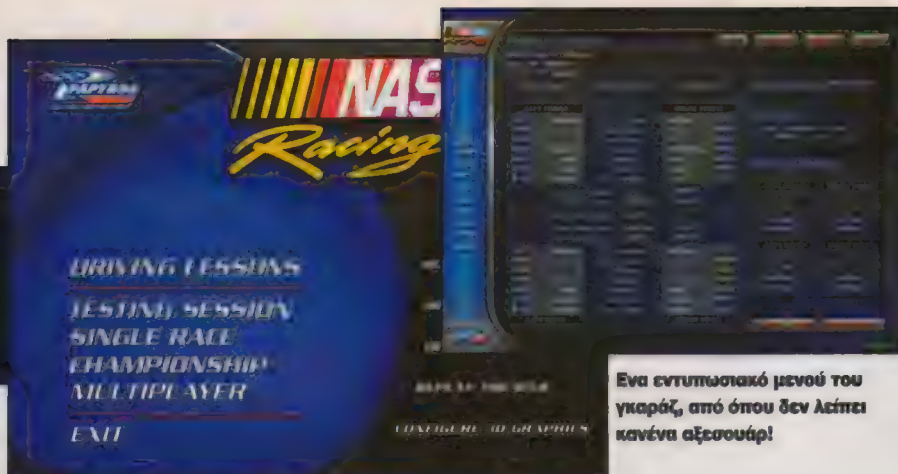
Είκοσι θηρία στέκονται στην πίστα και περιμένουν το σήμα των διαιτητών για να βάλουν σε λειτουργία τις μηχανές τους. Ξεκινάτε με rolling start και κάνετε έναν γύρο για ζέσταμα χωρίς να αλλοδέτε θέση κατάταξης. Ξαφνικά, παίρνετε το σήμα εκκίνησης στην ενδοεπικοινωνία σας και οι μηχανές ουρλιάζουν τόσο δυνατά ώστε αμφιβάλλετε αν είχατε ανάψει τη μηχανή στην εκκίνηση. Ας αρχίσει ο αγώνας!

**Ε**πιστροφή στις ρίζες! Επιτέλους, η Papyrus κατάφερε να πραγματοποιήσει το όραμά της. Όταν παρουσιάστηκε το πρώτο παιχνίδι αυτού του είδους, θυμάμαι την εταιρεία να αναφέρει ότι θα χρειαζόταν υπολογιστές άνω των 200MHz (τότε μόλις που είχαν βγει οι Pentium 60). Μπορεί να έχουμε ξεπεράσει πριν από πολλά χρόνια αυτές τις ταχύτητες, αυτό όμως δεν έχει καμία σημασία. Το τελικό προϊόν είναι ό,τι καλύτερο μπορούσαν να φτιάξουν οι προγραμματιστές για τους φανατικούς του είδους.

Το παιχνίδι αυτό καθαυτό δεν έχει αλλάξει ριζικά, αλλά πρόσθεσαν σε αυτό τα στοιχεία της σεζόν του 2002, καλύτερεψαν τα γραφικά σε πολλά σημεία και εισήγαγαν κάποιες ακόμη λεπτομέρειες στο gameplay. Όλα αυτά καθιστούν το Nascar μια καθαρόαιμη προσομοίωση αυτοκίνησης. Θα πείτε, γιατί να ενθουσιαστούμε τρέχοντας με αυτοκίνητα 700 ίππων σε μια κυκλική πίστα; Αυτό θα σας αφήσω να το βρείτε μόνοι σας. Η εγκατάσταση του παιχνιδιού γίνεται χωρίς προβλήματα και μπορεί ανάλογα με τον υπολογιστή που έχετε να κρατήσει μέχρι και πέ-

## Η άσφαλτος που καίει





Είναι η πρώτη εικόνα που βλέπετε στο παιχνίδι, εφόσον ρυθμίσετε πρώτα το χειριστήριό σας. Από εδώ ξεκινούν όλα.

**Το Nascar 2002 είναι αναμφίβολα ένα παιχνίδι για έμπειρους οδηγούς. Είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτόν τον καιρό και αποτελεί καλή επιλογή, μέχρι να βγει το νέο Need for Speed.**

ντε ήπια, αν δεν έχετε εγκατεστημένο το DirectX 8.1. Το μοναδικό απαράδεκτο σημείο του παιχνιδιού βρίσκεται στην αξιολόγηση της ταχύτητας της κάρτας γραφικών, η οποία γίνεται σε οθόνη DOS, με αποτέλεσμα να μην ξέρετε σε ποιο σημείο εξέλιξης βρίσκεται. Αυτή η μέθοδος, συγκρινόμενη με άλλα προγράμματα, είναι πλέον ξεπερασμένη. Οι απαιτήσεις στο hardware του υπολογιστή είναι τεράστιες. Σε έναν Athlon 1GHz με 256MB RAM και μία GeForce 2 Ti, με όλα τα γραφικά στο μέγιστο, το παιχνίδι έτρεχε με 15-40 FPS (εικόνες ανά δευτερόλεπτο). Αυτό σημαίνει ότι για να απολαύσετε τα καινούρια και σαφώς βελτιωμένα γραφικά του παιχνιδιού, θα πρέπει να διαθέτετε τουλάχιστον έναν υπολογιστή της τάξης που προαναφέραμε. Αν δεν θέλετε να ξοδέψετε μια περιουσία για να παίξετε το Nascar racing, τότε μπορείτε να κατεβάσετε τα γραφικά τόσο ώστε να λειτουργεί ικανοποιητικά και σε υπολογιστή των 500MHz. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δείξουν όσοι διαθέτουν κάρτα γραφικών που είναι onboard (δηλαδή εν-

σωματωμένη στη motherboard), γιατί (σως να μην ξεκινήσει καν το παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο θέλω να σημειώσω ότι το Nascar δεν διακρίνεται για το σχεδιασμό που έχουν οι πίστες του αλλά για το ρεαλισμό στην οδήγηση. Αν, λοιπόν, θέλετε να γεμίσει το μάτι σας με εξωφρενικά γραφικά και όμορφα σχεδιασμένες πίστες, καλύτερα να παίξετε κάποιο άλλο παιχνίδι.

#### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αιχάζοντας την οπτική γωνία της κάμερας, μπορείτε να παρατηρήσετε πόση έμφαση στη λεπτομέρεια έδωσαν οι προγραμματιστές της Papyrus. Η όψη της ασφάλτου αγγίζει την τελειότητα. Τρέχοντας κανείς με το αμάξι στην πίστα και κοιτώντας την ασφάλτο, νομίζει πως τρέχει με ταχύτητα 250 km στην Εθνική Οδό (δεν είναι καθόλου υπερβολή!!!). Τα σύννεφα είναι φωτορεαλιστι-



Αυτή είναι μία από τις τέσσερις οπτικές γωνίες που μπορείτε να έχετε στον αγώνα και αναμφισβήτητα μία από τις πιο βολικές.

#### ΘΕΤΙΚΑ

- Γραφικά υψηλής ποιότητας
- Αφούργος ήχος
- Ακριβής χειρισμός
- Στοιχεία της σεζόν 2002



#### Αρνητικά

- Υψηλές απαιτήσεις στον υπολογιστή



κά, γι' αυτό να προσέχετε πού κοιτάτε όταν οδηγείτε. Αυτό που δεν πέτυχαν πολύ καλά οι δημιουργοί του παιχνιδιού είναι οι σκιές. Ακόμη και αν βάλετε όλες τις επιλογές γραφικών στο μέγιστο, η σκιά του αυτοκινήτου είναι πάντα γεμάτη γωνίες. Μία επίσης καλή κίνηση της Papyrus ήταν να χαλάει το αμάξι έπειτα από μια σύγκρουση και αυτό να φαίνεται στην οθόνη. Στην προηγούμενη έκδοση, όταν συγκρουόσα-

#### Αν σας άρεσε...



...μπορείτε να παίξετε ένα εξίσου δύσκολο παιχνίδι φόρμουλα όπως το F1 Racing Simulation ή το Need for Speed Porsche. Μπορεί να μην είναι του ίδιου είδους, αλλά είναι και αυτά προσομοιώσεις υψηλών απαιτήσεων.



Εκπληκτικό! Πετάνε επάνω από την ασφάλτο! Δεν έχω ξαναδεί κάτι πιο εντυπωσιακό σε παιχνίδι του είδους.

#### Ξέρετε ότι...

...λίγο μετά την κυκλοφορία του Nascar 4, ένας από τους καλύτερους οδηγούς, ο Dale Earnhardt, σκοτώθηκε σε μια ολέθρια σύγκρουση στον τελευταίο γύρο του αγώνα Daytona 500.





Όλα τα μοντέλα έχουν σχεδιαστεί με μεγάλη λεπτομέρεια. Αλίμονο σε αυτόν που ισχυριστεί το αντίθετο.

Μη σας φανεί παράξενο, αλλά εδώ απλώς με ακούμπησε στο προσπέρασμα το μπλε αυτοκίνητο.

στην με αντίπαλο, το αμάξι παρουσίαζε προβλήματα αλλά το αυτοκίνητο δεν είχε ούτε γρατσουνιά εξωτερικά.

Ο ήχος, από την άλλη, είναι πολύ καλός και ρεαλιστικός. Αν διαθέτετε καλή ηχεία και δεν έχετε πρόβλημα με τους γείτονες, τότε ανοίξτε τα. Θα γεμίσουν τα αυτιά σας από τα ουρλιαχτά των μηχανών. Είναι πώρωση! Πολύ καλή είναι και η ενδοεπικοινωνία που διαθέτει το κράνος σας. Οι πιο πολλές συμβουλές που σας δίνονται είναι κατανυγές και μπορούν να αποβούν σωτήριες σε πολλές περιπτώσεις κατά τη διάρκεια του αγώνα.

### GAMEPLAY

Το μενού του παιχνιδιού είναι πολύ απλό ακόμη και για αρχάριους. Αν ενδεχομένως δεν καταλαβαίνετε τι εννοεί με κάποια επιλογή που σας δίνει, τότε αφήστε απλώς το δείκτη επάνω σε αυτήν την επιλογή. Θα εμφανιστεί ένα μικρό κείμενο, το οποίο εξηγεί πιο αναλυτικά τι μπορείτε να κάνετε.

Όσοι δεν θέλουν να αναλωθούν σε διαδικασίες tuning του αυτοκινήτου τους αλλά να μπουν αμέσως στο "ψητό", μπορούν να διαλέξουν το arcade mode. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι γίνεται πιο εύκολο. Όπως προανέφερα, το παιχνίδι είναι καθαρά simulation, με αποτέλεσμα να πρέπει να χειρίζεστε με προσοχή τους 700 ίππους που κρύβονται κάτω από το καπό σας.

Βεβαίως, μπορείτε να παίξετε και το πρωτάθλημα που σας βάζει απόλυτα στο κλίμα της δράσης. Όλες οι πίστες που υπήρχαν στον προκάτοχο αυτού του παιχνιδιού υπάρχουν και εδώ, ενώ έχουν προστεθεί άλλες τρεις πίστες, από τις οποίες η μία είναι η Coca-Cola Superspeedway, μία πίστα για όσους θέλουν να διασκεδάσουν με κάτι διαφορετικό. Οι άλλες δύο πίστες είναι η Chicagoland και η Kansas Motor Speedways. Επιτέλους, τις έβαλαν και αυτές!

Συνυπολογίζοντας όσα προαναφέραμε, θα καταλάβουμε ότι το Nascar 2002 δεν εί-

οδηγοί είναι πολύ πιο έξυπνοι και δεν θα σας αφήσουν τόσο εύκολα να τους προσπεράσετε. Το πιο πιθανό σενάριο στην περίπτωση προσπέρασης είναι να σας κόψουν την τελευταία στιγμή (εκεί που δεν το περιμένετε). Αυτό σημαίνει για όσους έχουν πά-

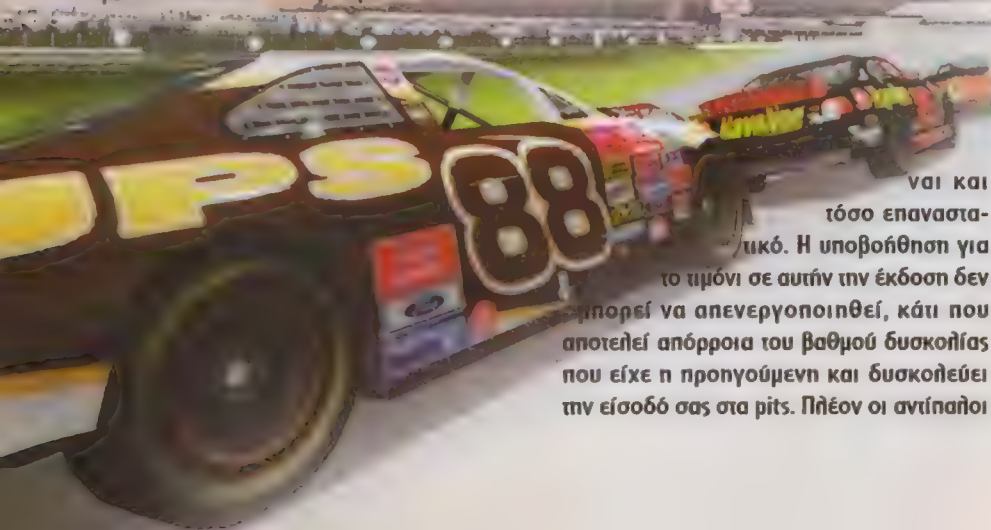


Ένα εντυπωσιακό θέαμα. Δεν συμφωνείτε;

θος με το σπορ ότι πρέπει να ιδρώσουν πολύ, προκειμένου να πετύχουν. Όπως είναι γνωστό, η πρώτη θέση θέλει πολλές προσπάθειες και τόλημη.

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Με το που ξεκίνησα να τρέχω στην πίστα, κατάλαβα ότι το τιμόνι του θηριού δεν σπκώνει αστεία. Είναι μεγάλης ακρίβειας και το παραμικρό λάθος μπορεί να αποβεί μοιραίο. Μην κάνετε την προσπάθεια να καθυστερήσετε έναν αντίπαλο, χτυπώντας στο πίσω μέρος του, γιατί το πιο πιθανό είναι να βγείτε εσείς εκτός πορείας. Μία πολύ σημα-



και τόσο επαναστατικό. Η υποβοήθηση για το τιμόνι σε αυτήν την έκδοση δεν μπορεί να απενεργοποιηθεί, κάτι που αποτελεί απόρροια του βαθμού δυσκολίας που είχε η προηγούμενη και δυσκολεύει την είσοδό σας στα pits. Πλέον οι αντίπαλοι



## Επεξήγηση interface

Ο πίσω καθρέπτης είναι πολύ σημαντικός για να ελέγχετε αν κάποιος προσπαθεί να σας προσπεράσει.

Εδώ σας δείχνει το παιχνίδι τα καρέ ανά δευτερόλεπτο (fps) για να ελέγξετε τις επιδόσεις του υπολογιστή.



Εδώ βλέπουμε τα καύσιμα. Προσοχή τελέωνουν γρήγορα!

Αυτές οι δύο ενδείξεις σας δίνουν πληροφορίες για την πίεση και τη θερμοκρασία του λαδιού της μηχανής.

Τελευταία, αλλά καθόλου ασήμαντη, έχουμε τη θερμοκρασία της μηχανής.

Το στροφομετρο του αυτοκινήτου, το οποίο είναι το σημαντικότερο όργανό του.

νική διόρθωση που έκανε η Papyrus είναι στο χειρισμό με πληκτρολόγιο. Στο προηγούμενο παιχνίδι με μια μικρή κίνηση μπορεί να φτάνατε στον τοίχο της πίστας, ενώ τώρα μια μικρή κίνηση στα πλήκτρα αντιστοιχεί σε μια μικρή κίνηση στην οθόνη. Όσοι, λοιπόν, είχαν κακές εμπειρίες με το χειρισμό μέσω του πληκτρολόγιου, τώρα

μπορούν να χαλαρώσουν. Μπορείτε να οδηγείτε με μεγάλη ακρίβεια το αμάξι, αρκεί να αφιερώσετε λίγο χρόνο στην εκμάθησή.

### ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Το Nascar 2002 είναι αναμφίβολα ένα παιχνίδι για έμπειρους οδηγούς. Σε όσους από εσάς αρέσουν οι αγώνες αυτοκίνησης αλλά τρομάζετε με τις

απαιτήσεις οδήγησης, μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι δεν θα τα βρείτε σκούρα. Είναι, ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτόν τον καιρό και αποτελεί καλή επιλογή, αφού μέχρι να βγει το νέο Need for Speed θα χρειαστεί να περάσετε κάπως την ώρα σας.

PC



Διασκέδαση διάρκειας για όσους διαθέτουν πολύ πείσμα. Απόλυτη εμπειρία οδήγησης!





ADVENTURE



ACTION



RPG



SIMULATION



STRATEGY

E.T.



## THE EXTRA-TERRESTRIAL THE ADVENTURE GAME

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

PENTIUM II 333MHz, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΕΙ 640x480 ΚΑΙ 32BIT ΒΑΘΟΣ ΧΡΩΜΑΤΟΣ, 64MB RAM, 6x CD-ROM, WIN-DOWS 92/95/2000/ME/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ



του Νίκου "extra-terrestrial" Κάραδημα psyman79@hotmail.com

Με αφορμή τα εικοστά γενέθλια του πιο διάσημου εξωγήινου της μεγάλης οθόνης, εκτός από το remake της ταινίας, αλλά και την όλη προσπάθεια της αμερικανικής κουμπούρας να ξαναφέρει στο προσκήνιο τη μόδα του E.T., η Ubisoft άδραξε την ευκαιρία και έριξε στην αγορά τρεις τίτλους με τον εν λόγω πρωταγωνιστή. Ο πιο ενδιαφέρων είναι αυτός που θα παρουσιάσουμε στο παρόν άρθρο.

# Η επιστροφή του E.T.



εν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ ποτέ δεν είδα με καλό μάτι τη συγκεκριμένη ταινία. Δεν είναι το παιδικό στυλ της που με ενοχλεί αλλά ούτε η σκηνοθεσία και το story της. Αυτός ο απαράδεκτος εξωγήινος είναι που μου κάθεται στο λαιμό. Πιο γελοία φάτσα δεν έχω ξαναδεί σε ήρωα

ταινίας. Βέβαια, θα μου πείτε, ότι αν ήμουν δέκα χρόνων (ή Αμερικανάκι) ίσως και να τον ήλτρευα, αν και πολύ αμφιβάλλω. Φανταστείτε, λοιπόν, τι χαρά ένιωσα, όταν ένα πρωινό ο Κλάους, με ένα πολύ πηλάτ και συνάμα σαρδόνιο χαμόγελο, απόθεσε μπροστά μου τους συγκεκριμένους τίτλους. Επειδή δεν μ' αρέσει να ξαναθυμάμαι τέτοιες δυσάρεστες στιγμές, ας περάσουμε γοργά γοργά στα του παιχνιδιού (γυρίζοντας σπίτι εκείνο το πρωινό, για να ξεθυμάνω, έπαιξα ένα χορταστικό πεντάωρο Blade of Darkness).

## E.T. PHONE HOME

Ξεκινώντας με τον τεχνικό τομέα, το E.T. ως ένα σημείο ικανοποιεί. Ιδίως οι ήλτρες της ταινίας θα ξετρελαθούν με τα γραφικά του, καθώς θα βρεθούν να περιδιαβαίνουν σε γνώριμα μέρη. Ειδικότερα, τα λεπτομερέστατα 2D pre-rendered σκηνικά, αλλά και τα πιστά 3D μοντέλα των ηρώων δίνουν ένα οπτικό σύνολο που κάθε άλλο παρά κακό είναι, αναπαριστώντας το feeling της ταινίας τέλεια. Εντούτοις, δεν θα μπορούσα να παραβλέψω τρία σημαντικά προβλήματα που παρατήρησα. Το πρώτο αφορά στα διάφορα mind games που θα βρείτε, όπου τα γραφικά πολλές φορές είναι σαφώς κατώτερα από αυτά του υπόλοιπου συνόλου. Το δεύτερο





Η συγκλονιστική σκηνή της αποκάλυψης του E.T.



Και τώρα, αδέρφια, τι κάνουμε για να ξεκουμπιστεί ο εξιγμένος;

εντοπίζεται στη σχεδόν παντελή έλλειψη animation από το περιβάλλον, δίνοντας πολλές φορές μια αίσθηση από άψυχα γραφικά, ενώ το τρίτο πρόβλημα βρίσκεται στην κίνηση του E.T., ο οποίος περπατάει ής και είναι συγκαμένος. Από ηχητικής πλευράς, μόνο η ομιλία διασώζεται, μια και είναι παρμένη από τους ήρωες της ταινίας. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι μετριότατα.

## ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η αποστολή σας είναι να βοηθήσετε τον E.T. να τηλεφωνήσει στους δικούς του για να έρθουν να τον πάρουν πίσω στον πλανήτη όπου ανήκει (ουσι!). Για να τα καταφέρετε απέναντι σε αυτό το δύσκολο έργο που σας έχει ανατεθεί, θα πρέπει να εξερευνήσετε τόσο το σπίτι εσωτερικά όσο και τον αυλόγυρο, απ' άκρη σ' άκρη, να λύσετε τα mind games που θα συναντήσετε στο διάβα σας, να εντοπίσετε κλειδιά, δύσβατα περάσματα και άλλα χρήσιμα αντικείμενα, που θα σας επιτρέψουν την έλευση σε δυσπρόσιτα μέρη, και να αποφύγετε τις αρχές ασφαλείας. Προτού συνεχίσω, θα ήθελα να διευκρινίσω ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε μικρής ηλικίας παίκτες. Γι' αυτό το λόγο μην περιμένετε να βρείτε γρίφους του στιλ "πετάω την μπανανόφλουδα στο δρόμο για να την πατήσει ο περαστικός παπουδάς ώστε πέφτοντας να του φύγει η μασέλα, την οποία παίρνω για να τη χρησιμοποιήσω στη συνέχεια κάπου αλλού". Τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά τόσο ως προς την εύρεση των αντικειμένων, των κλειδών κ.λπ. όσο και ως προς τα πανεύκολα mind games, στα οποία πολλές φορές θα χρησιμοποιείτε περισσότερο τα αντανα-

κλασικά σας παρά το μυαλό σας. Βέβαια, για το ηλικιακό κοινό στο οποίο απευθύνονται βρίσκονται σε πολύ καλό επίπεδο και αν μάηιστα τους συνδυάσουμε με τα τρία επίπεδα δυσκολίας, θα μπορούσα να πω με σιγουριά ότι ο E.T. θα κρατήσει συντροφιά στους μικρούς φίλους μας για πολύ καιρό. Η γνώση καλών αγγλικών κρίνεται απαραίτητη, μια



Ενα από τα mind games. Ανάλογα με το χρώμα των φύλλων, θα πρέπει να τα τοποθετήσουμε και στο ανάλογο λουλούδι. Δύσκολοσσο!

και χωρίς αυτά δεν θα καταλαβαίνετε γρι από τις χρήσιμες συμβουλές που θα προσπαθούν να σας δώσουν οι ήρωες του παιχνιδιού.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η μοίρα του E.T. και των φίλων του κρέμεται από τα χέρια σας. Βοηθήστε τους να ξε-

## ΘΕΤΙΚΑ

- Πολύ καλά pre-rendered γραφικά
- Πιστά 3D μοντέλα ηρώων
- Καλοδουλεμένη δράση
- Αρκετό ψάζιμο

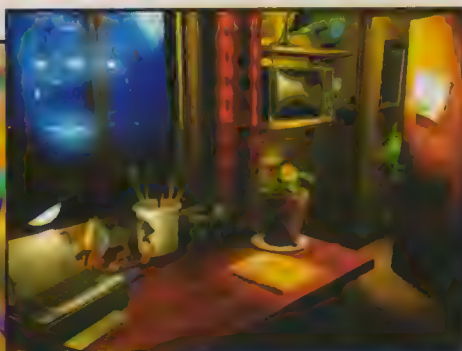


## Αρνητικά

- Μέτρια γραφικά στα mind games
- Μετριότατος ήχος
- Η μεγάλη ευκολία του είναι αποτρεπτική για απαιτητικούς παίκτες



μπλέξουν από τη δύσκολη αποστολή τους ώστε και ο συμπαθέστατος εξιγμένος (ναι ουουου!) να ξαναγυρίσει στην πολυπόθητη πατρίδα του και εμείς να καταπιαστούμε με κάτι καλύτερο (βλ. Morrowind). Το παιχνίδι



Προσέξτε το μήνυμα στην πόρτα...

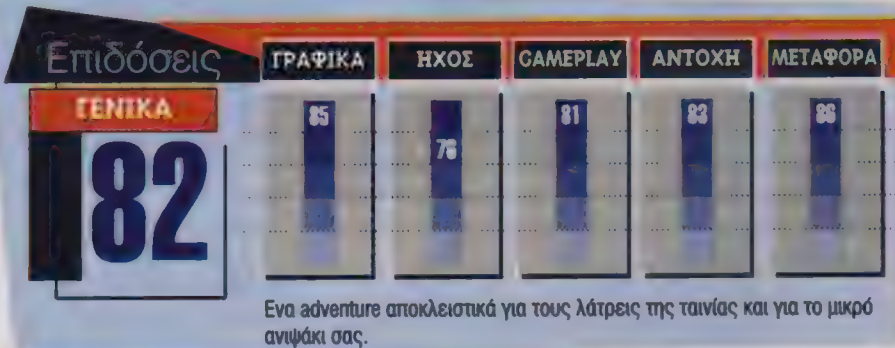
είναι το καλύτερο δώρο που μπορείτε να κάνετε στο αδερφάκι σας, ξαδελφάκι σας, ανιψάκι σας, σκυλάκι σας, ουψ... εεε, στο κουνιαδάκι σας ήθελα να πω. Βαθμολόγησα κρίνοντας μέσα από τα μάτια του δεκάχρονου παίκτη, στον οποίο ουσιαστικά απευθύνεται το παιχνίδι.

PC



## ΞΕΡΕΤΕ ΟΧΙ...

...τη λίστα με τις ταινίες είναι ότι στο θέμα έχω συντάξει ευγενικά. Μου ήρθε περί να διακρίνω λίγο το κατέβει (έλα, ήλθε, δεν είχε να κλέψει κάτι καλύτερο).





# Φανταστική



## **Tigana**

Ένα σαγηνευτικό δόσιμο μυθιστόρημα για μια σκλαβωμένη χώρα που παλεύει για την ελευθερία της, ένα έπος ενός παθιασμένου λαού που κυνηγάει το όνειρό του.

Κυκλοφορεί σε 2 τόμους



## **Ένα Τραγούδι για την Αρμπόν**

Από τα πιο εντυπωσιακά μυθιστορήματα του φανταστικού της περασμένης δεκαετίας, με δαιμόνια πλοκή και σπάνια λεπτομέρεια στην περιγραφή των χαρακτήρων.

Κυκλοφορεί σε 2 τόμους



## **Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν**

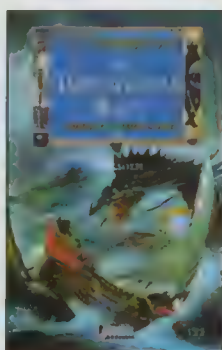
Μια δόση επική περιπέτεια που παραπέμπει στην πρώιμη μεσαιωνική Ισπανία και μιλά για τα βίαια πάθη και ένα θρησκευτικό πόλεμο.

Κυκλοφορεί σε 2 τόμους



## **Το Δέντρο του Καλοκαιριού**

Το Υφαντό της Φιόναβαρ Βιβλίο Α' Πέντε φίλοι ταξιδεύουν από το σήμερα στη Φιόναβαρ, τον πρώτο από τους κόσμους. Εκεί θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια την ενσάρκωση του Κακού...



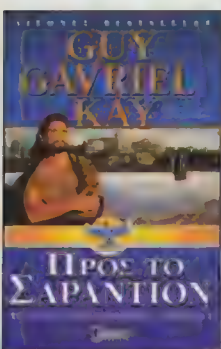
## **Η Περιπλανώμενη Φλόγα**

Το Υφαντό της Φιόναβαρ Βιβλίο Β' Στη Φιόναβαρ, ξεσπά ο πόλεμος ενάντια στο Κακό. Νέες δυνάμεις έρχονται στο προσκήνιο και κάθε πρωταγωνιστής ακολουθεί το δικό του, ηρωικό ή τραγικό, πεπρωμένο...



## **Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος**

Το Υφαντό της Φιόναβαρ Βιβλίο Γ' Ο εξαφανισμένος γιος του Ξηλωτή, του καταστροφέα Θεού, βρίσκεται μπροστά σε ένα τρομερό δίλημμα. Θα ακολουθήσει τελικά το Φως ή θα επιλέξει... τον πιο Σκοτεινό Δρόμο;



## **Προς το Σαράντιον**

Το Σαραντινό Ψηφιδωτό Βιβλίο Α' Με επίφαση το μυθικό Σαράντιον, ο Kay ζωντανεύει με ζωηρά χρώματα το μεγαλείο, τις απειλές και την παρακμή της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας.



## **Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων**

Το Σαραντινό Ψηφιδωτό Βιβλίο Β' Ένα πλήθος χαρακτήρων μπλέκεται σε θανάσιμες δολοπλοκίες, σε καιρούς που χαρακτηρίζονται από βίαιες ταραχές - και από τις μνήμες της φωτιάς στους δρόμους της Πόλης.

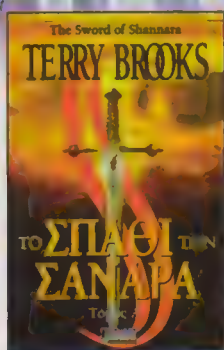
[www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847  
Κεντρική Διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095  
Web site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr), e-mail: [anubis@compupress.gr](mailto:anubis@compupress.gr)



# Λογοτεχνία

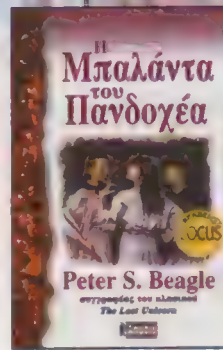


**Το Σπαθί των Σανάρα**  
Οι δυνάμεις του Σκότους σχεδιάζουν να καταστρέψουν τον κόσμο και μόνο το Σπαθί των Σανάρα μπορεί να τις νικήσει. Στον Σι, τον τελευταίο απόγονο του Οίκου στηρίζουν τώρα όλες οι φυλές της σωτηρίας τους.

Κυκλοφορεί σε 2 τόμους



**Dune**  
**Οίκος των Ατρείδων**  
Δουλεύοντας πάνω σε αρχεία του πατέρα του Frank, ο Brian Herbert δημιούργησε το προόμιο του "Dune". Ο αναγνώστης κάνει την πρώτη του είσοδο στον Άρακис, δεκαετίες πριν ο Πωλ "Μουάντ Ντιμπ" Ατρείδης, περπατήσει στις αμμόδεις εκτάσεις του.



**Η μπαλάντα του πανδοχέα**  
Η μοιραία άφησε τριών γυναικών με παράξενες δυνάμεις, θα αλλάξει για πάντα τους κατοίκους του χωριού. Στο κατόπι τους έρχεται ο έφηβος Τάικατ, αναζητώντας την αγαπημένη του, που την είδε να πεθαίνει και ν' ανασταίνεται μπροστά στα μάτια του...



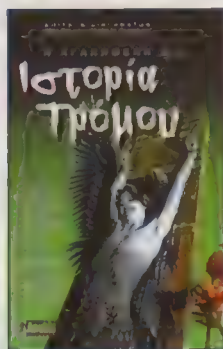
**Ο Μαθητευόμενος Εκτελεστής**  
**Το Έπος των Φαραίερ Βιβλίο Α'**  
Ο νεαρός Φιτζ, νόθος γιος του πρίγκιπα Σίβαλρι, διδάσκεται κρυφά την τέχνη της δολοφονίας από το βασιλιά Σρουντ και σύντομα θα κληθεί να αντιμετωπίσει την πρώτη του αποστολή. Θα είναι αυτός το κλειδί για την επιβίωση του βασιλείου;



**Στην Υπηρεσία του Βασιλιά**  
**Το Έπος των Φαραίερ Βιβλίο Β'**  
Ο νεαρός Φιτζ Σίβαλρι γίνεται ο καταλύτης που θα αλλάξει την πορεία ενός βασιλικού οίκου που διατρέχει θανάσιμο κίνδυνο, στη συναρπαστική αυτή ιστορία του παράκτου βασιλείου των Έξι Δουκάτων.



**Τελευταία Αποστολή**  
**Το Έπος των Φαραίερ Βιβλίο Γ'**  
Ο βασιλιάς Σρουντ πεθαίνει στα χέρια του γιου του Ρίγκαλ. Ο Φιτζ αναλαμβάνει την τελευταία αποστολή: να σκοτώσει το Ρίγκαλ. Το ταξίδι φέρνει μεγάλες περιπέτειες, καθώς ο Φιτζ ανακαλύπτει μέσα του τρομερές μαγικές δυνάμεις.



**Η Αγαπημένη μου Ιστορία Τρόμου**  
Διάσημη λογοτέχνης προτείνουν εξαιρετικές ιστορίες κορυφαίων συναδέλφων τους.



**Ιστορίες Μαγείας και Φαντασίας**  
Μια καταπληκτική ανθολογία για τους λάτρεις της λογοτεχνίας του μαγικού.



**Τρέμω στο Άγγιγμά σου**  
22 διηγήματα ερωτισμού και τρόμου από τους ειδήμονες της λογοτεχνίας του είδους.



**Τρέμω στο Άγγιγμά σου 2**  
Ακόμη μία συλλογή διηγημάτων με 22 ανατριχιαστικές ματιές σε μια μακάβρια πραγματικότητα...



# hints & tips



**Ακόμα ένας μήνας έντονου παιχνιδιού ξεκινά. Φυσικά, οι περισσότεροι από εσάς θα ασχολείστε ήδη με το Warcraft III. Αν και το ίδιο το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, η πρόκληση είναι, όπως πάντα, το multiplayer! Ακολουθούν, λοιπόν, μερικά σημαντικά tips γι' αυτό, όπως και για άλλα νέα games!**

## DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Όσο "Βάρβαρος" και να είστε, σε αυτό το παιχνίδι υπάρχει πάντα η πιθανότητα να κολλήσετε σε κάποιο σημείο. Μπορείτε, λοιπόν, να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς για να οδηγήσετε τον "Δούκα" στις επόμενες πίστες, έστω και με όχι και τόσο τίμιο τρόπο! Καθώς παίζετε, πατήστε το πλήκτρο "~" και αφού ανοίξει η κονσόλα, πληκτρολογήστε "exec cheats.cfg", πατήστε το πλήκτρο enter και κλείστε την κονσόλα με το "~". Από εδώ και πέρα, με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου, θα έχετε στη διάθεσή σας τα παρακάτω:

- ▼ **G:** Σας δίνει όλα τα αντικείμενα εκτός από το jetpack και force field
- ▼ **H:** Σας δίνει όλες τις σφαίρες
- ▼ **J:** Σας δίνει το jetpack
- ▼ **F:** Σας δίνει το force field
- ▼ **L:** Σας δίνει μια επιπλέον ζωή
- ▼ **K:** Σκοτώνει τον εαυτό του



- ▼ **I:** Ενεργοποιεί τη δυνατότητα να είστε αόρατοι (ON/OFF)
- ▼ **P:** Developer's pause ("Matrix" mode)
- ▼ **-:** Μικρό HUD
- ▼ **=:** Κανονικό HUD
- ▼ **M:** Σας δείχνει το όνομα της αποστολής στην οποία βρίσκεστε

## IMPERIUM GALACTICA II

Αυτό το διαστημικό παιχνίδι δεν χρειάζεται κάποια εξωφρενικά cheats για να τερματιστεί. Ετσι, λοιπόν, εφόσον είστε στο βασικό μενού, πληκτρολογήστε LIS-

TENUPEVERYBODY! και στη συνέχεια έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- ▼ **shootem:** Παίρνετε όλα τα όπλα
- ▼ **ghettoblaster:** Παίρνετε όλα τα διαστημόπλοια
- ▼ **dienodie:** God mode
- ▼ **splasher:** Waterscreen

## WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Υστερα από 6 χρόνια αναμονής για τη συνέχεια του πετυχημένου τίτλου Warcraft 2, η Blizzard φιλοτιμήθηκε να μην καθυστερήσει άλλο το νέο δημιούργημά της. Ακολουθούν τρία από τα βασικότερα cheats, καθώς και δύο χρήσιμοι οδηγοί στρατηγικής!

- ▼ Για να απενεργοποιήσετε την ομίχλη του πολέμου, ή αλλιώς Fog of War, ενώ παίζετε σε single player campaign πατήστε Enter και πληκτρολογήστε "iseedeadpeople".
- ▼ Για να τερματίσετε αυτόματα μία πίστα, πατήστε πάλι Enter και στη συνέχεια "allyourbasearebelongtous".
- ▼ Για να αποκτήσετε ατελείωτα αποθέματα σε mana, απλώς πληκτρολογήστε "thereisnospoon".

## WARCRAFT 3: RAIDER RUSH

Εδώ θα σας δείξουμε μία από τις δύο τακτικές rush για το multiplayer κομμάτι του παιχνιδιού. Το Raider rush ανήκει αποκλειστικά στους orcs. Οι Raiders (αυτοί που είναι καθαίλα στους λύκους, ντε!) είναι ιδανικοί στην καταστροφή των εχθρικών κτηρίων. Προσοχή, όμως! Αν αποφασίσετε να τους ρίξετε στη βάση του αντιπάλου, πρέπει να έχετε υπόψη σας πως πρόκειται για μονάδες "ανταρτοπόλεμου". Μην τους φέρετε αντιμέτωπους με τακτικό στρατό, γιατί έχουν πολύ λίγες πιθανότητες να τα καταφέρουν! Επίσης, προσπα-



IMPERIUM GALACTICA II



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT



θήστε να κρατάτε τις αποστάσεις σας από τους πύργους, καθώς η αδύναμη θωράκιση των Raiders τους καθιστά εύκολους στόχους. Ο καλύτερος τρόπος για να καλύψετε τα νώτα σας σε μια γρήγορη επίθεση με Raiders, είναι να τους υποστηρίξετε με 2-3 καταπέλτες, οι οποίοι θα αναλάβουν τους πύργους. Κατά τη διάρκεια ενός Raider rush, το ζητούμενο είναι να χτυπήσετε γρήγορα, καταστρέφοντας σημαντικά για τον αντίπαλο κτήρια, και να φύγετε αμέσως, πριν να επιστρέψουν οι αντίπαλοι στρατιώτες. Η κατάλληλη στιγμή για κάτι τέτοιο είναι στην αρχή κάθε παιχνιδιού, όταν και ο αντίπαλος παίκτης δεν θα έχει ήδη τα resources για μαζική παραγωγή μονάδων. Φτιάξτε μια ομάδα από Raiders και αφήστε την εκτός οπτικού πεδίου του εχθρού. Όταν ο στρατός τους ξεμυτίσει για να σας επιτεθεί, περιμένετε να απομακρυνθεί αρκετά και κάντε ένα γρήγορο ντου. Το πρώτο που θα ψάχνετε σε μια τέτοια επίθεση είναι το Town Hall, μια και είναι το σημαντικότερο κτήριο που υπάρχει. Ο αντίπαλος δεν θα μπορεί να κάνει town portal για να επιστρέψει στη βάση του. Το επόμενο βήμα είναι να καταστρέψετε τα barracks και το altar. Ένας καλός τρόπος για να βγάλετε έναν αντίπαλο από την κεντρική βάση του, είναι να δημιουργήσετε κάποιον αντιπερισπασμό. Αν δεν τσιμπήσει το δόλωμα, τότε αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να χτυπάτε και να φεύγετε χωρίς να δίνετε πολύ χρόνο στον αμυνόμενο. Πώς θα γίνει γρήγορα η επίθεση; Από τους πρώτους 5 reons που έχετε στη διάθεσή σας, βάζετε 3 για χρυσάφι, έναν να φτιάξει barracks και έπειτα altar και τον πέμπτο για να φτιάξει ένα burrow και ύστερα από αυτό ένα lumber mill. Φτιάξτε περισσότερους reons και βάλτε τους 6ο, 7ο και 8ο να κόβουν ξύλα και τον 9ο και 10ο για χρυσάφι. Με το που θα ολοκληρωθεί το barracks και εφόσον ξεκινήσετε το altar, ενεργο-

ποιήστε το upgrade του Town Hall για το stronghold. Μόλις τελειώσει η αναβάθμιση, φτιάξτε δύο reons και στείλτε τους να φτιάξουν ο καθένας από ένα bestiarie. Αμέσως μετά παίρνετε δύο που κόβουν ξύλα και τους βάζετε να φτιάξουν από μία φάρμα ο καθένας. Μόλις τελειώσει το ένα bestiarie, στείλτε τον εργάτη να φτιάξει ακόμη μία φάρμα, όταν το επιτρέπουν τα χρήματά σας. Όταν οι υπόλοιποι τρεις reons τελειώσουν τη δουλειά τους, στείλτε τους δύο να κόψουν ξύλα και τον έναν για χρυσάφι. Τον τέταρτο διατάξτε τον να επεκτείνει τη βάση. Σε αυτό το σημείο θα έχετε 50 φαγητό, σταθερή ροή από χρυσό, ξύλα, έναν ήρωα και θα έχετε επεκτείνει τη βάση σας. Όσον αφορά στο ποιον ήρωα θα προτιμήσετε, η καλύτερη επιλο-



γή θα ήταν ο Blademaster, μια και είναι πολύ γρήγορος, ανθεκτικός και αποτελεσματικός απέναντι στα κτήρια. Αυτό που θα κάνετε, λοιπόν, στη συνέχεια είναι να παράγετε στα δύο Bestiarie τους Raiders. Μόλις έχετε 8 Raiders, πάρτε τον ήρωα και 4 από αυτούς και επιτεθείτε.

### WARCRAFT 3: THE SLOW RUSH

Όσο και αν σας φαίνεται εξωπραγματικό, το αργό rush είναι μια ιδιαίτερα αποτελεσματική στρατηγική των humans. Πρώτος κανόνας εδώ είναι να προστατεύετε τους spell casters που διαθέτετε. Είναι η κινητήρια δύναμή σας για να κερ-



δίσετε μια μάχη. Δεύτερος κανόνας είναι να διαθέτετε ένα Arch-mage με υψηλό επίπεδο στη μαγεία του blizzard. Το blizzard καταστρέφει πολύ γρήγορα τα αντίπαλα units, ειδικά όταν αυτά δεν κινούνται πολύ γρήγορα. Ναι, καλὰ μαντέψατε! Εδώ θα σας δείξουμε πώς μπορείτε να αξιοποιήσετε αποτελεσματικά τη μαγεία του slow. Είναι το πιο ισχυρό spell που διαθέτει η μάγισσα και μπορεί να αποδειχθεί ζωτικής σημασίας σε μια μάχη. Από τους πρώτους 5 εργάτες στέλνετε 2 για χρυσάφι, έναν να φτιάξει μία φάρμα και τους άλλους δύο να φτιάξουν ένα barracks. Τον 6ο και 7ο για χρυσάφι, τον 8ο, τον 9ο και τον 10ο για ξύλα, τον 11ο για χρυσάφι και τον 12ο για ξύλα. Τώρα βάλτε τους δύο που έφτιαξαν το barracks να φτιάξουν ένα altar. Αναβαθμίστε το Town Hall σε keep μόλις το επιτρέπουν τα αποθέματά σας σε resources. Μόλις τελειώσουν το altar, στείλτε τους να φτιάξουν ο καθένας από μία φάρμα για να μπορέσετε να παράγετε μερικούς στρατιώτες και έναν ήρωα, ώστε να εξερευνήσετε την περιοχή. Τη στιγμή που θα τελειώσει η αναβάθμιση του keep, φτιάξτε 2 Arcane Sanctuaries και ξεκινήστε να βγάξετε μάγισσες. Δεν χρειάζεστε πάρα πολλές, 6-8 είναι καλὰ. Βάλτε και μερικά στρατιωτάκια μπροστά από τις μάγισσες και έχετε μια ισχυρή δύναμη στα χέρια σας. Το κόλπο είναι να τις κρατήσετε ζω-



WARCRAFT 3



# hints & tips

ντανές! Τώρα αυτό που χρειάζεστε είναι ένας Arch-mage με μαγεία blizzard σε επίπεδο 2 ή 3. Σε συνδυασμό με το water elemental που έχουν οι μάγισσες, μπορεί να μετατρέψει το πεδίο της μάχης σε νε-



κροταφείο για τους εχθρούς σας. Απ' τη στιγμή που θα ολοκληρωθεί η ομάδα σας, θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το slow spell και στη συνέχεια να λιώσετε τους αντιπάλους με το blizzard και με μερικούς στρατιώτες ή ιππότες.

Τώρα, ας μιλήσουμε για το τι μπορεί να χαλάσει τη στρατηγική αυτή. Το χειρότερο που μπορεί να σας τύχει είναι να έχετε απέναντί σας παπάδες που διαθέτουν dispel. Επίσης, δεν συμφέρει να επιτεθείτε σε πύργους, που έτσι και αλλιώς δεν μπορείτε να μειώσετε την ταχύτητά τους. Καλό, λοιπόν, είναι να έχετε στη διάθεσή σας μερικά mortar teams που μπορούν να καταστρέψουν τους πύργους αρκετά γρήγορα. Το ίδιο ισχύει και για τους καταπέλτες, τις βαλλίστρες και τα meat wagons.

## DUNGEON SIEGE: THE CHICKEN LEVEL

Έχετε ελευθερώσει ήδη το βασίλειο του Ehb και είστε έτοιμοι για νέες περιπέτειες; Οι προγραμματιστές έβαλαν ένα μικρό επίπεδο επιπλέον, όπου πρωταγωνιστικό ρόλο παίζουν οι φτερωτοί φίλοι μας (!!!), οι κότες. Για να ξεκλειδώσετε αυτήν την πίστα, πρέπει να αφιερώσετε αρκετό χρόνο και προσπάθεια. Για να φτάσετε εκεί, θα χρειαστείτε τρία αντικείμενα και να ξεκινήσετε ένα multiplayer game στο οποίο θα πρέπει να βρείτε τις 8 πέτρες των πόλεων. Να θυμάστε πως, ξεκινώντας το παιχνίδι σε single ή multiplayer, έχετε πάντα ένα μαχαίρι ως μοναδικό εξοπλισμό. Μην το πετάξετε ή το πουλήσετε, καθώς είναι ένα από τα τρία αντικείμενα που θα χρειαστείτε για να δείτε το επίπεδο με τις κότες. Όταν βρεθείτε στις σπηλιές με τα κρύσταλλα, ακολουθήστε την πινακίδα που σας οδηγεί στο σκοτεινό δάσος. Λίγο αργότερα θα περάσετε πάνω από μία πέτρινη γέφυρα με κατεύθυνση προς τη δύ-



ση. Πίσω από αυτήν είναι μια πέτρινη ασπίδα και όπως θα την κοιτάτε, θα παρατηρήσετε βορειοδυτικά μια τετράγωνη πέτρα. Πίσω από αυτήν την πέτρα περνάτε κάτω από μια πέτρινη ασπίδα και συνεχίζετε βόρεια, φτάνοντας σε μια τοποθεσία με

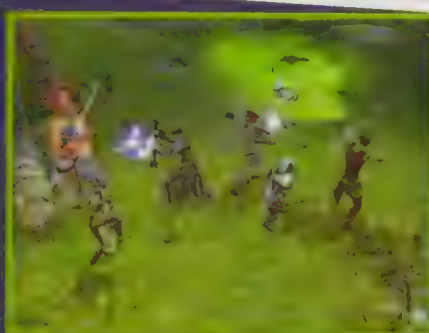


ερείπια. Εκεί θα βρείτε μια σκάλα που σας οδηγεί σε ένα μπουντρούμι. Σε αυτό το μπουντρούμι δεν φαίνεται να υπάρχει κάποια διέξοδος, όμως, στον ανατολικό και δυτικό τοίχο υπάρχουν δύο κρυμμένες πέτρες που μπορείτε να πατήσετε. Βάψτε κάτι επάνω στις πέτρες για να μείνουν πατημένες, όπως 2 κομμάτια χρυσάφι, και περάστε μέσα από την πόρτα που ανοίγει. Κάντε το ίδιο και στα επόμενα 3 επίπεδα που έχει το μπουντρούμι. Στο δωμάτιο με το στασίδι πατήστε και την τελευταία πέτρα, για να ανοίξει ένα κρυμμένο δωμάτιο, που εκτός από τρεις κάσες έχει και το Fury-eye.

Τώρα πρέπει να ξεκινήσετε το multiplayer game για να μαζέψετε τις 8 πέτρες των πόλεων που σας δίνουν πρόσβαση στο μπουντρούμι του Hiroth. Εκεί θα βρείτε το βιβλίο του Gallus, που είναι το τρίτο αντικείμενο που σας χρειάζεται. Στη συνέχεια πρέπει να πάτε στο Quillrabe στην έξοδο που είναι χαμηλά, ανατολικά της πόλης. Εκεί ακολουθήστε το ποτάμι που οδηγεί βόρεια, μέχρι να φτάσετε στον πέτρινο τοίχο. Συνεχίζετε ανατολικά μέχρι την πινακίδα όπου βρίσκεται ένας μισθοφόρος. Παίρνετε τον ανελκυστήρα και όταν φτάσετε επάνω, συνεχίζετε το ταξίδι σας βορειοδυτικά μέχρι να φτάσετε σε έναν πράσινο δράκο, πίσω από τον οποίο υπάρχει ένας τοίχος που ανοίγει



DUNGEON SIEGE: THE CHICKEN LEVEL



SHADOW FORCE: RAZOR UNIT



με το βιβλίο του Gallu, για να μπορέσετε να περάσετε. Μπείτε στο επόμενο κομμάτι και περπατήστε προς βορρά. Χρησιμοποιήστε τους ανελκυστήρες που θα βρείτε για να φτάσετε τέρμα επάνω, όπου θα βρείτε τρεις πιεζόμενες πέτρες και ένα teleporter. Βάλτε σε κάθε πέτρα ένα από τα αντικείμενα που βρήκατε στη διαδρομή. Τέλος, μπείτε στο teleporter και παρατηρήστε ότι αιωρείστε. Αν κοιτάξετε προσεκτικά στο βάθος, θα δείτε μια ξένη χώρα. Μετακινήστε το ποντίκι σας μέχρι να μεταμορφωθεί σε σπαθί και ακολουθήστε το αόρατο μονοπάτι μέχρι να φτάσετε σε έναν ανελκυστήρα που σας οδηγεί στο Chicken-Level. Καλή διασκέδαση, λοιπόν!

### SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "~" για να ανοίξει η κονσόλα (πρωτότυπο, έτσι) και δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς (χρησιμοποιήστε το πλήκτρο 0 για toggle off και το



1 για toggle on):

- ▼ **aiGodMode:** Enemy God Mode
- ▼ **aiProtectProtectee:** Protectee God Mode
- ▼ **god:** God Mode
- ▼ **aiDisableEars:** Οι αντίπαλοι δεν σας ακούν

▼ **aiDisableEyes:** Οι αντίπαλοι δεν σας βλέπουν

▼ **noclip:** Μπορείτε να περνάτε μέσα από τοίχους

### THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα του παιχνιδιού, γράψτε "player->ENTOΛΗ" και πατήστε το πλήκτρο Enter. Ως "ENTOΛΗ"



μπορείτε να βάλετε οποιονδήποτε από τους κωδικούς που ακολουθούν.

- ▼ **TGM:** God mode on/off
- ▼ **Help:** Λίστα των εντολών debugging με πληροφορίες
- ▼ **SetFlying 1:** Μπορείτε να πετάξετε (απενεργοποιείται με το "0")
- ▼ **SetSuperJump 1:** Σούπερ άλμα (απενεργοποιείται με το "0")
- ▼ **SetWaterWalking 1:** Περπατάτε στο νερό (απενεργοποιείται με το "0")
- ▼ **SetWaterBreathing 1:** Ανασαίνετε μέσα στο νερό (απενεργοποιείται με το "0")
- ▼ **SetLevel:** Σετάρει το level σας
- ▼ **AddItem "Gold\_100":** Σας δίνει περισσότερο χρυσό
- ▼ **SetFatigue:** Σετάρει το fatigue
- ▼ **SetMagicka:** Σετάρει το magic
- ▼ **SetHealth:** Σετάρει το health

Η πλήρης λίστα των debugging commands του Morrowind:

- ▼ **ToggleScripts:** toggle scripts
- ▼ **TestInteriorCells:** start interior cell test
- ▼ **TestCells:** start exterior cell test
- ▼ **FixMe:** Fix Me
- ▼ **TFOW:** toggle fog of war
- ▼ **MOTO:** move one to one
- ▼ **TWF:** toggle wireframe
- ▼ **TWA:** toggle water
- ▼ **TVM:** toggle vanity mode
- ▼ **TTS:** toggle texture string
- ▼ **TST:** toggle stats
- ▼ **TSO:** toggle script output
- ▼ **TPG:** toggle path grid display
- ▼ **TMS:** toggle magic stats
- ▼ **TLF:** toggle load fade
- ▼ **TKS:** toggle kill stats
- ▼ **TGM:** toggle god mode
- ▼ **TDI:** toggle debug text
- ▼ **TDS:** toggle dialog stats
- ▼ **TFH:** toggle full help
- ▼ **TCS:** toggle combat stats
- ▼ **TCL:** toggle collision
- ▼ **TCG:** toggle collision grid
- ▼ **TCB:** toggle collision boxes
- ▼ **TAI:** toggle AI
- ▼ **T3D:** test models
- ▼ **SSG:** show scene graph
- ▼ **SCT:** stop cell test
- ▼ **ORI:** output reference info
- ▼ **TW:** toggle world
- ▼ **TS:** toggle sky
- ▼ **TM:** toggle menus
- ▼ **TL:** toggle lights
- ▼ **TG:** toggle grid
- ▼ **TB:** toggle borders
- ▼ **SV:** show variables
- ▼ **ST:** show targets
- ▼ **SG:** show group
- ▼ **SA:** show animation
- ▼ **RA:** reset actors
- ▼ **PT:** purge textures

PC



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND





# Adventure SOS

## 3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

### Μύθοι και πραγματικότητα

Για το τεύχος αυτό είχα κανονίσει να γράψω ένα ειδικό άρθρο, στο οποίο θα παρουσίαζα και θα σχολίαζα τα αποτελέσματα των δοκιμών που έκανα πάνω σε τέσσερις κάρτες, μία GeForce 4 TI 4200, μία ATI8500, μία ATI 7500 και μία Matrox G550. Οι κάρτες αυτές δοκιμάστηκαν σε δύο διαφορετικούς υπολογιστές και στα παιχνίδια Dungeon Siege και Morrowind, μια και αυτά αποτέλεσαν θέμα συζητήσεων τελευταία με τις επιδόσεις τους.

#### DUNGEON SIEGE, MORROWIND & 3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Το άρθρο αυτό αρχικά προοριζόταν να δημοσιευτεί στη στήλη "Dark Side of Gaming", αλλά η επικαιρότητα και το μέγεθός του με ανάγκασαν να το μεταφέρω στη στήλη αυτή. Την τελευταία στιγμή, όμως, ήρθε το κείμενο-δεύτερη γνώμη του Κώστα Σπυρόπουλου για το NEVERWINTER NIGHTS, το οποίο, λόγω μεγέθους (είναι 8.000 χαρακτήρες, δηλαδή κανονικό άρθρο), με υποχρεώνει να αναβάλω την προγραμματισμένη παρουσίαση για το επόμενο τεύχος, αυτό του Σεπτεμβρίου. Ξέρω

καλά ότι θα σχολιαστεί πολύ, θετικά και αρνητικά, αλλά δεν μπορώ να κάνω τίποτα. Υπομονή μέχρι τον Σεπτέμβριο.

Προς το παρόν, θα θίξω μόνο ένα ζήτημα. Επειδή δέχτηκα αρκετά e-mails που με ρωτούν τι κάρτα γραφικών συνιστώ να αγοράσει κάποιος στην παρούσα φάση, τονίζω τα εξής: Η αγορά κάρτας γραφικών είναι καθαρά προσωπική υπόθεση και έχει άμεση σχέση με το τι θέλει κανείς. Επειδή είχα γράψει στο προηγούμενο τεύχος ότι θα αγοράζα πιθανότατα την Parhelia όταν κυκλοφορήσει, θέλω να επισημάνω ότι το άρθρο εκείνο είχε γραφεί πριν να βγει το πρώτο review της

στον αέρα, προτού καν κυκλοφορήσει η κάρτα και ανακοινωθούν οι τελικές τιμές της. Δεν δίνω 160.000 δρχ. για χάρη της, ούτε πύραυλος να ήταν. Νόμιζα ότι θα κυκλοφορούσε με την ίδια τιμή που είχαν μέχρι τώρα και οι άλλες κάρτες της εταιρείας, δηλαδή γύρω στις 41.000 δρχ.

Ξεκαθαρίζω, λοιπόν, ότι βάσει των αναγκών μου δεν πρόκειται στο άμεσο μέλλον να αγοράσω καμία κάρτα γραφικών που θα ξεπερνά τις 70.000 δρχ. μάξιμουμ. Για μένα μία καλή αγορά είναι γύρω στις 45.000 δρχ. Αγοράζω τις κάρτες της Matrox όχι από ιδεολογία, όπως νομίζουν μερικοί, αλλά επειδή τις θεωρώ εξαιρετικά αξιόπιστες, έχουν πολύ καλή ποιότητα και παίζουν άνετα τα παιχνίδια με τα οποία ασχολούμαι. Καμία άλλη κάρτα της προκοπής δεν κόστιζε τόσο φθηνά όσο αυτές της Matrox.

Επαναλαμβάνω ότι είμαι ριζικά αντίθετος με την αγορά κάποιας κάρτας από τη σειρά των MX της nVIDIA, όσο φθηνές και αν είναι, αφού παρουσιάζουν μία σειρά σημαντικών προβλημάτων στη μία ή την άλλη μορφή. Οι κάρτες αυτές, που ειδικά τον τε-



NEVERWINTER NIGHTS



λευταίο 1 1/2 χρόνο έχουν κατακτήσει το 80-85% της αγοράς των 3D καρτών, αγοράζονται από τους χρήστες έχοντας την ψευδαίσθηση ότι αγοράζουν μία κανονική nVIDIA κάρτα γραφικών και κανείς δεν σκέφτεται πώς είναι δυνατόν να έχουν τόσο χαμηλή τιμή, όταν οι κανονικές κάρτες της nVIDIA κοστίζουν περίπου τριπλάσια τιμή και παραπάνω.

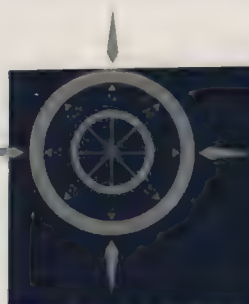
Τις τελευταίες μέρες, μία κάρτα που εκτιμώ πάρα πολύ, η ATI 7500, παρουσίασε σημαντική μείωση στην τιμή της. Την περίοδο που έγραφα το προηγούμενο άρθρο

συχνή κυκλοφορία drivers, κάτι που είναι πολύ σημαντικό για έναν gamer που παίζει συνέχεια καινούρια παιχνίδια διάφορων ειδών. Η τιμή της συγκεκριμένης κάρτας, σε συνδυασμό με τις συνολικές επιδόσεις της, δεν νομίζω ότι μπορεί να συγκριθεί με καμία άλλη και γι' αυτό σας τη συνιστώ ανεπιφύλακτα.

Τώρα όσοι θέλετε να διαβάσετε τις σκέψεις μου σχετικά με το γιατί δεν αξίζει να δίνει κανείς παραπάνω από τα χρήματα που αναφέρω για την αγορά κάρτας γραφικών (εκτός αν έχει οικονομική άνεση, οπότε κάνει κυριολεκτικά ό,τι θέλει), θα

θρέφτη χτυπά. Πήγαινε σ' αυτόν (Α). Στάσου πίσω του και σημάδεψε κατευθείαν στον επόμενο στόχο, που είναι ο καθρέφτης δίπλα στο thin hill. Πήγαινε στον κρύσταλλο και επαλήθευσε τη σκόπευσή σου. Αν είναι σωστή, πήγαινε στον καθρέφτη αυτόν (Β) και σημάδεψε προς τον καθρέφτη που ίσα που φαίνεται σ' αριστερά του thin hill. Επαλήθευσε πάλι τη στόχευσή σου και αν είναι εντάξει, πήγαινε στον καθρέφτη αυτόν (Γ). Τώρα σημάδεψε τον καθρέφτη που είναι σ' αριστερά του thin hill. Πήγαινε σ' αυτόν (Δ) και σημάδεψε τον άλλο κρύσταλλο.

Όλες οι πόρτες θ' ανοίξουν και "εχθροί-τέρατα" θα σου επιτεθούν. Αφού τους σκοτώσεις και πάρεις ό,τι βρεις στα σεντούκια, πήγαινε στην πόρτα που είναι στο δεύτερο κρύσταλλο. Στο επόμενο δωμάτιο άνοιξε τη ΔΕΞΙΑ πόρτα και ανέβα στον κρύσταλλο. Θα βρεθείς σ' ένα δωμάτιο με 4 pads στο πάτωμα. Η σωστή σειρά είναι 3, 1, 2, 4. Στο τελευταίο μην κινηθείς μέχρι να σε ανεβάσει πάνω στη γέφυρα...



**Αγόραζα τις κάρτες της Matrox όχι από ιδεολογία, όπως νομίζουν μερικοί, αλλά επειδή τις θεωρώ εξαιρετικά αξιόπιστες, έχουν πολύ καλή ποιότητα και παίζουν άνετα τα παιχνίδια με τα οποία ασχολούμαι.**

μου (μην ξεχνάτε ότι ένα άρθρο γράφεται μίνιμουμ 20 μέρες προτού κυκλοφορήσει το περιοδικό) η κάρτα αυτή είχε γύρω στις 51.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ και τη συνιστούσα σε όσους φίλους ή γνωστούς ήθελαν να αγοράσουν μία καλή κάρτα γραφικών. Τις μέρες που γράφω το άρθρο αυτό, η τιμή της κάρτας της ATI έχει μειωθεί περίπου στις 31.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ, τιμή που δεν συγκρίνεται με αυτήν καμίας άλλης κάρτας της αγοράς. Πρόκειται για την πολύ καλή ATI Radeon 64MB DDR της 3D Club (Manli), μία κάρτα που έχει πολύ καλή υποστήριξη και από την ίδια την 3D Club όσον αφορά στη

πρέπει να περιμένετε το επόμενο τεύχος του περιοδικού.

### **MIGHT & MAGIC 9**

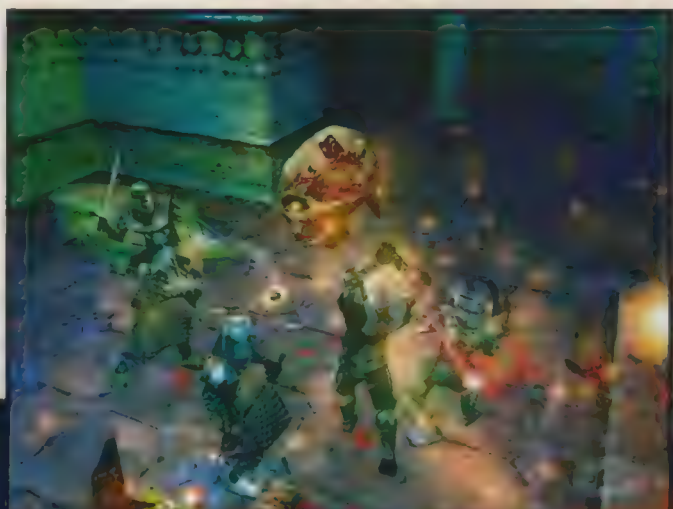
Ο αναγνώστης του περιοδικού και φίλος της στήλης κ. ΜΟΥΣΙΑΣ ρωτά τι κάνει με τον καθρέφτη και τους κρυστάλλους, ώστε να βρει τη σωστή πορεία της ακτίνας μέχρι αυτή να χτυπήσει τον τελευταίο κρύσταλλο.

Επειδή νομίζω ότι ο γρίφος αυτός έχει random λύση, θα κάνω μόνο μία γενική περιγραφή. Πήγαινε στον κρύσταλλο που είναι στο pedestal και κάνε κλικ σ' αυτόν. Παρακολούθησε την ακτίνα σε ποιον κα-

### **ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ NEVERWINTER NIGHTS**

Η δεύτερη γνώμη είναι γραμμένη από τον παλιό συντάκτη του περιοδικού Κώστα Σπυρόπουλο. Για λόγους που εξηγώ στο ειδικό box που υπάρχει στο review του παιχνιδιού, το οποίο δημοσιεύεται στο παρόν τεύχος, η δεύτερη αυτή γνώμη δεν μπορούσε παρά να δημοσιευτεί εδώ, αλλιώς δεν θα δημοσιευόταν καθόλου. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

*"Αγαπητέ Αντρέα,  
Κατόπιν σοβαρής ενασχόλησής μου με*



DUNGEON SIEGE





# Adventure SOS

το παιχνίδι, σου στέλνω τις απόψεις μου γι' αυτό, καθώς και κάποια μικρά tips που ανακάλυψα στην πορεία.

## Γραφικά - Ηχος

Η Bioware στον τεχνικό τομέα έχει κάνει εξαιρετική δουλειά. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι καλοσχεδιασμένα και σε κάθε περίπτωση στο κλίμα της εποχής του παιχνιδιού. Τα μουσικά κομμάτια είναι σωστά επιλεγμένα ώστε να μην κουράζουν, αγωνιώδη εκεί όπου χρειάζεται, χωρίς, όμως, υπερβολές.

## Χειρισμός - Gameplay

Ο χειρισμός του παιχνιδιού έχει αρκετές ομοιότητες με παλαιότερα παιχνίδια της Bioware. Ειδικότερα η ιδέα των toolbars, στις οποίες μπορεί κάποιος να κάνει assign σχεδόν οποιοδήποτε action, όπλο, spell ή άλλη εντολή απλουστεύει τα πράγματα. Το σενάριο στο single player είναι αρκετά ενδιαφέρον, χωρίς να πρωτοτυπεί ιδιαίτερα. Το παιχνίδι αποτελείται από 4 κεφάλαια, χωρίς όμως αυτά να είναι ίδια σε διάρκεια. Έτσι, για παράδειγμα, το δεύτερο κεφάλαιο είναι μακράν το μεγαλύτερο, κυρίως λόγω του μεγάλου όγκου quests που περιέχει, τα οποία απαιτούν να επισκεφτείς διαφορετικές περιοχές, ενώ το τέταρτο κεφάλαιο περιορίζεται σχεδόν αποκλειστικά σε μάχες.

Το multiplayer feature του παιχνιδιού έχει μέλλον μπροστά του, μια και ακόμα τα "σοβαρά" modules είναι υπό κατασκευή, σίγουρα, όμως, δίνει στο παιχνίδι άλλη πνοή. Τέλος, το Aurora Toolset είναι χάρμα οφθαλμών. Αλλωστε μην ξεχνάμε ότι και το single player campaign έχει δημι-

ουργηθεί αποκλειστικά από αυτό το toolset.

Τελειώνοντας με αυτή την εισαγωγή, πάμε και στα αρνητικά (κατά την άποψή μου) του παιχνιδιού:

Η μεταφορά των κανόνων της 3D edition του D&D στο παιχνίδι δεν είναι απόλυτη. Κάποια skills και feats δεν υπάρχουν στο pen & paper, ενώ πολλά πράγματα δεν λειτουργούν όπως θα έπρεπε. Για παράδειγμα, το spell "Mordekainers Disjunction", όταν το ρίχνεις σε έναν target, θα έπρεπε να "ξηλώνει" οτιδήποτε μαγικό έχει αυτός (όπλα, items κ.λπ.), στο NWN το κάνεις πολύ πιο εύκολα και λειτουργεί περίπου ως dispel magic-breach. Ο Rogue κανονικά θα έπρεπε να κάνει sneak attacks και να αιφνιδιάζει τον αντίπαλό του, MONO όταν βγαίνει από shadows και όχι συνέχεια, όπως συμβαίνει εδώ. Ο Fighter μένει με τα power attack, cleave, improved power attack και έχουν παραβλέψει τελείως το whirlwind. Prestige classes δεν υπάρχουν, εκτός από το αρχικό character creation που σου επιτρέπει κάποιου είδους εξειδίκευση.

Το παιχνίδι είναι εκπληκτικά ΕΥΚΟΛΟ, τουλάχιστον στο hardcore D&D επίπεδο δυσκολίας. Ο χαρακτήρας ανεβαίνει levels με χαρακτηριστική άνεση μαζί με τον henchman και από ένα σημείο και μετά, όταν βρει τα κατάλληλα items το παιχνίδι, στην ουσία έχει τελειώσει από άποψη μαχών-ρίσκου.

Το παιχνίδι στις μάχες θυμίζει hack and slash. Ειδικά αν διαθέτεις Fighter, απλώς βαράς έναν εχθρό, χρησιμοποιώντας παράλληλα και τα shortcut keys για τα skills, και αυτό είναι όλο και όλο. Party ΔΕΝ υπάρχει στο single. Το μόνο που υπάρχει είναι ένας henchman που τον ελέγχει ο

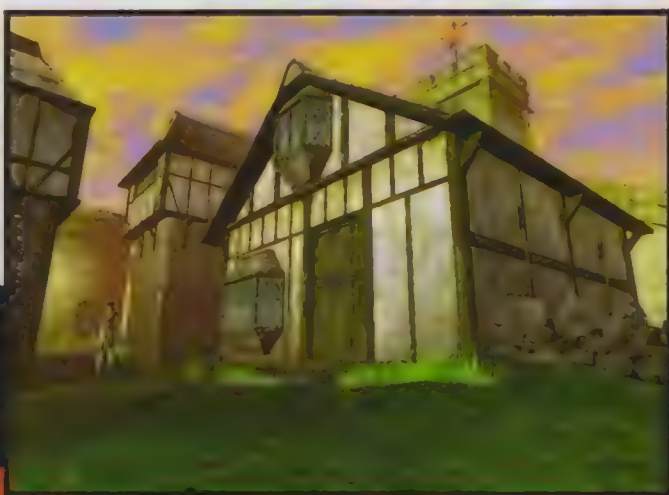
υπολογιστής, όχι, όμως, πάντα με απόλυτη επιτυχία. Μπορείς να επέμβεις στις εντολές του, αλλά δεν μπορείς να τον εξοπλίσεις όπως στο Diablo 2. Ως εκ τούτου, όταν ανέβει ο χαρακτήρας, σε πολλές μάχες θα βρεθείτε ως απλός "παρατηρητής" του mercenary, να του δίνετε potions, άντε να τον κάνετε και heal, χρησιμοποιώντας healing kits.

Αυτό το πράγμα με τα unique items δεν το έχω ξαναδεί. Rare items, items που κανονικά στο pen & paper τα βρίσκεις μια στο τόσο και ΑΝ, έχουν γίνει ψωμοτύρι στο NWN. Ενδεικτικά αναφέρω στο Helm's Hold στο τέλος του 1ου κεφαλαίου, αν κάνεις banish τον δαίμονα και αποκαταστήσεις το Guardian Spirit, μπορείς να ζητήσεις ως αμοιβή ένα μαγικό item, και παίρνεις ένα δαχτυλίδι που σου δίνει τρομερά elemental resistances που σε κάνουν σχεδόν άτρωτο σε αρκετά magic attacks μέχρι και το 3ο κεφάλαιο. Αμ το άλλο; Κάπου στο τέλος του 2ου κεφαλαίου βρίσκεις ένα ring of protection +5. Αυτά, βέβαια, είναι μια μικρή γεύση μόνο. Είλεος!

Το rest του παιχνιδιού είναι επεικώς για τα μπάζα! Μπορείς να κάνεις rest σχεδόν παντού, ακόμα και αν στην περιοχή υπάρχουν εχθροί, κάτι που δεν συνέβαινε ούτε στο Baldur's Gate, γεμίζεις τα HPs σου, παίρνεις πίσω τα spells και πολλά spells που έχουν γίνει πάνω σου γίνονται negate με τη μία. Εντελώς μη ρεαλιστικό.

## Multiplayer

Is it just me ή μήπως τα cheats του παιχνιδιού πάνουν ΚΑΙ on-line; Δεν το έχω επιβεβαιώσει πλήρως ακόμα, αλλά το ψάχνω. Το storyline mode από ένα σημείο και μετά είναι εξαιρετικά βαρετό, με απουσία random encounters (εκτός από ορισμένες



MICROGAMES



περιοχές). Επιπλέον, όταν τελειώσεις με ένα κεφάλαιο, ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΣ να επιστρέψεις αν θέλεις πίσω σε αυτό, όπως στο Diablo. Έτσι η πλοκή είναι τελείως linear.

## Bug

Σε ορισμένα quests, αν πατήσετε ESC στη μέση του διαλόγου ή πάτε να σώσετε, τότε υπάρχει μεγάλη περίπτωση το quest να μην μπορεί να ολοκληρωθεί. Ευλικρινά αυτό είναι ότι πιο ΠΑΡΑΛΟΓΟ παρατήρησα στο παιχνίδι και μάλιστα αναγράφεται τόσο στο manual όσο και στο ίδιο το game στα tips που δίνει στις loading screens. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί σώνει και καλή πρέπει το save (ας πούμε ότι το ESC, κάπως τρώγεται) πάνω σε διάλογο να προκαλεί τέτοιο πρόβλημα... Τι να πει κανείς...

## Γενικές στρατηγικές

Οι προαναφερόμενες στρατηγικές έχουν δοκιμαστεί σε Fighter και Rogue με απόλυτη επιτυχία. Εκμεταλλευθείτε τον περιβάλλοντα χώρο. Αν υπάρχουν πολλή τέρατα σε ένα δωμάτιο, βάλτε το μισοθοφόρο μπροστά σας και μπλοκάρτε την πόρτα, ώστε να τα πολεμάτε ένα ένα και παράλληλα μπορείτε να τα χτυπάτε από μακριά με ranged weapons ή spells (αν έχετε).

Χρησιμοποιήστε τις special επιθέσεις σας οπωσδήποτε! Power attack, cleave, improved power attack, knockdown είναι πράγματα που πρέπει να σας γίνουν συνήθεια, ειδικά όταν αντιμετωπίζετε πολλούς και ισχυρούς αντιπάλους.

Αν τα βρείτε τελείως σκούρα σε μία μάχη, να έχετε τη stone of recall πρόχειρη: Πίσω στο ναό, healing και ξανά στη μάχη. Αυτό σε συνδυασμό με το quick save κάνει ακόμα και την πιο δύσκολη μάχη απλούστατη. (ΠΡΟΣΟΧΗ: Σε κάποια σημεία ΔΕΝ μπο-

ρείτε να χρησιμοποιήσετε τη stone of recall, οπότε να είστε προετοιμασμένοι καλά.)

Potions, όπως τα speed (δίνει haste), clarity (protection from mind spells), barkskin, endurance, aid και bless, μπορούν να σας μπουστάρουν αρκετά ώστε να αντέξετε ποληλαπλές επιθέσεις.

Χρησιμοποιήστε τα wands σας! Θα βρείτε αμέτρητα wands που σας δίνουν στην ουσία free spells και κυρίως summoning spells, που θα φέρουν τέρατα να πολεμήσουν για εσάς.

Τα healing kits είναι 'must'. Εκτός του ότι με καλό skill θεραπεύουν πολύ παραπάνω HP από αυτά που θα θεράπευε ένα healing potion, αφαιρούν διάφορες παρενέργειες από disease, ability ή stats drain και θα πρέπει να τα μαζεύετε σαν τρελοί.

Με υψηλά τα lock picking και remove/set traps, ο κλέφτης μπορεί να ανοίγει σχεδόν τα πάντα, να παίρνει όλα τα items μιας περιοχής, να κρατάει ό,τι θέλει και να πουλάει τα υπόλοιπα, κερδίζοντας έτσι άπειρα χρήματα, ενώ λόγω του 'recover trap' δεν χρειάζεται ΚΑΝ να αγοράζει παγίδες από τα stores. Απλώς πάει σε 2-3 περιοχές και αρχίζει και κάνει recover, πετάει ή πουλάει τις minor, average και strong και κρατάει τις deadly. Ενδεικτικά αναφέρω ότι περίπου 8 deadly traps βγάζουν δράκο, απλώς πριν να του μιλήσεις, τις 'σπέρνεις' στην περιοχή, του μιλάς και όταν γίνει κόκκινος-hostile, τρέχεις και τον οδηγείς στις παγίδες που, ακόμα και αν δεν τον σκοτώσουν, τον πηγαίνουν τουλάχιστον στο Badly Wounded ή Near Death. Από εκεί και πέρα είναι σχετικά εύκολη υπόθεση για εσένα και το μισοθοφόρο σου. Φυσικά, η τακτική αυτή με τις παγίδες πιάνει σχεδόν σε όλες τις δύσκολες μάχες, αρκεί να βρεις μία περιοχή

ελεύθερη να παγιδεύσεις και να τραβήξεις εκεί τους αντιπάλους σου.

## Συμπέρασμα

Το Neverwinter Nights είναι σίγουρα ένα παιχνίδι που δεν θα περάσει απαρατήρητο. Έχει όλα τα συστατικά για να γίνει all time classic, παρόλ' αυτά, όμως, σίγουρα δεν είναι το υπερπαιχνίδι που θα έχετε όλα τα υπόλοιπα RPGs στο περιθώριο. Η Bioware υπέπεσε σε αρκετά σφάλματα, ειδικά στο single player mode, όπου πιστεύω ότι, ακούγοντας ότι τα BG1 και BG2 ήταν εν γένει δύσκολα, θέλησε να φτιάξει με το Toolset κάτι πιο προσιτό, ακόμα και σε άτομα που δεν είχαν καμία προηγούμενη επαφή με D&D ή RPGs. Προσωπικά πιστεύω ότι είναι νωρίς για να αξιολογήσουμε ή να καταδικάσουμε το παιχνίδι. Θα πρέπει σίγουρα να περιμένουμε λίγο καιρό να δούμε τι ειδους support θα έχει το παιχνίδι, τόσο από την ίδια την εταιρεία όσο και από τους fans.

Τέλος, αναφέρω ως ιδιαίτερως θετικό στοιχείο του πακέτου του παιχνιδιού ότι, εκτός από το manual (200 σελίδων περίπου) και των 3 CDs, περιέχει χάρτη και reference card και, επιτέλους, NO DVD case. Αξίζει σίγουρα τα 48,50 ευρώ του (τόσο το πηρά).

Κώστας Σπυρόπουλος\*

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Όσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



MORROWIND



# The Dark Side

## Computer Games:

# ΠΑΡΟΝ & ΜΕΛΛΟΝ

**Η ώρα της αλήθειας**

του Αντρεά - Παρασκευά Τσουρινάκη

**Θι  
σκεψείς για το  
άρθρο αυτό γεννήθηκαν  
πολύ είδα μία σειρά  
μηνυμάτων στο forum του  
εβδομασίου μας, στη διεύθυνση  
<http://www.pcmaster.gr/forum/>,  
σχετικά με το μέλλον των  
παιχνιδιών, τα οποία  
καλύπτουν μία  
τεράστια θεματολογία.**

**Α**ν εξαιρέσω κάποιες απόψεις πολύ λίγων, δυστυχώς, χρηστών, στις οποίες διακρίνω μία ενόχληση κρίσης, η οποία διακρινόται όλες τις επόμενες σκέψεις τους (το γράφω αυτό ασχέτως με το αν συμφωνώ με τις απόψεις αυτές ή όχι, μια και δεν έχει καμία σημασία), αυτό που εγώ αποκρίνομαι από τη "συζήτηση" που γίνεται, είναι ότι επικρατεί ένα πολύ μεγάλο μπερδεμα γύρω από το τι σκέφτεται ο καθένας για τα μέλλον του gaming στα PCs και τις κονσόλες, ποιο είναι καλύτερο σύστημα ή όχι για τα 3D γραφικά και αν αυτά είναι καλύτερα ή όχι από τα handmade graphics, για το αν έχουν πεθάνει τα adventure games ή όχι, για το ποια είναι η ποιότητα των εταιρειών παραγωγής παιχνιδιών σήμερα, ακόμη - έστω και με έμμεσο τρόπο - για το ποιος θεωρείται "gamer" ή όχι και πολλά άλλα. Συνειδητά δεν αναφέρω ονόματα, για να μην αρχίσω να δέχομαι e-mails του τύπου... "εμένα γιατί με ξέχασες, και εγώ τα ίδια πάνω-κάτω υποστήριξα" κ.λπ.

Πριν να προχωρήσω στη διατύπωση κάποιων απόψεων, θέλω να ξεκαθαρίσω μερικά βασικά ζητήματα δεοντολογίας, τουλάχιστον όπως εγώ έχω μάθει να διαλογίζομαι και να συζητώ.

Γίνεται μεγάλη συζήτηση για το αν κάποιος είναι "αντικειμενικός" ή όχι, αν η γνώμη του είναι πιο "σωστή" ή όχι και, τέλος, αν η γνώμη κάποιου είναι "καλύτερη" από αυτήν κάποιου άλλου ή όχι. Θέλω, λοιπόν, από την αρχή να ξεκαθαρίσω ότι "αντικειμενική" γνώμη ΔΕΝ υπάρχει. Ειδικρινά δεν καταλαβαίνω την επιμονή κάποιων να θεωρούν τη γνώμη τους "αντικειμενική" (άρα "καλύτερη", άρα πιο "σωστή"), μια και από την ίδια τη φύση της έννοιας κάθε γνώμη εκφράζει την υποκειμενικότητα αυτού που την υποστηρίζει. Ο,τι και αν λέει κάποιος είναι υποκειμενικό, μόνο σε μία σειρά επιστημονικών θεμάτων και αξιωμάτων υπάρχει η έννοια της αναζητήσης της αντικειμενικότητας, πουθενά αλλού. Οποιας συζητήσεις και να κάνουμε, εμείς δεν εκφράζουμε παρά την "υποκειμενική" γνώμη μας (βάσει των βιωμάτων, των γνώσεων, της αισθητικής μας και της γενικότερης προσωπικότητάς μας). Από αυτόν το νόμο μάλιστα δεν εξαιρείται κανείς, είναι δε μάλλον περιττό να τονίσω ότι αυτό ισχύει πρώτα απ' όλους για μένα, που διατυπώνω και δημόσια τη θέση αυτή.

Όπως λέει και ο ποιητής:

*"Αν η πέτρα που πετάς ψηλά σου πει ότι στη Γη θέλει να πέσει,  
Πιστέψέ την.*

*Αν το νερό που ετοιμάζεσαι να μπεις, σου πει ότι θα βραχείς,  
Πιστέψέ το.*

*Αν σου γράψει η φίλη σου ότι κοντά σου θέλει να 'ρθει,  
Μην την πιστέψεις.*

*Γιατί εδώ ΔΕΝ επιδρούν οι νόμοι της φύσης."*

*Μηρεχτ (γραμμένο στα χρόνια της εξορίας του στη Σκανδιναβία)*

Με απλά λόγια: Το ότι ο ήλιος ανατέλλει από την Ανατολή (και αφού, όμως, έχουμε κάνει την αξιωματική παραδοχή ότι ως Ανατολή ορίζουμε αυτή την κατεύθυνση) είναι ένα ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟ γεγονός. Οτι εγώ υποστηρίζω ότι το α ή β παιχνίδι είναι καλό ή όχι είναι μία καθαρά ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΗ άποψη.

Στη βάση αυτή θέλω να πιστεύω πως είναι καθαρό ότι όλα, μα όλα τα reviews αποτελούν την υποκειμε-



## Παρασκήνια, σκέψεις & σχόλια για τα games



THE SIMS ON HOLIDAY

νικότατη άποψη αυτών που τα γράφουν και τίποτε άλλο. Τι ρόλο παίζει ένα review; Να σου "αποκαλύψει" όσο πιο πολύ μπορεί ο γράφων το αντικείμενο που σχολιάζει, είτε έργο είναι αυτό είτε παιχνίδι κ.λπ. Εσύ δεν μπορείς να κριτικάρεις ουσιαστικά ένα review, πάρα μόνο όταν δεις το συγκεκριμένο "αντικείμενο", στην περιπτώσή μας το παιχνίδι, στο οποίο αναφέρεται. Και τότε δεν τίθεται θέμα αν το review αυτό είναι "σωστό" ή όχι, αλλά αν στη βάση της δικής σου, επίσης υποκειμενικής, άποψης νομίζεις ότι ο συγκεκριμένος reviewer έχει καλύψει επαρκώς το θέμα ή όχι. Αν κάποιος γράφει σε μακροχρόνια βάση, τότε μπορεί να δημιουργηθεί μία ιδιαίτερη σχέση ανάμεσα στον αναγνώστη και τον reviewer. Η σχέση αυτή οφείλει να είναι σχέση εμπιστοσύνης (δηλαδή σε γενικό επίπεδο, αυτό φυσικά δεν σημαίνει ότι ασπάζεσαι κάθε άρθρο ή γνώμη του) και πηγάζει από το γεγονός ότι σιγά-σιγά δημιουργείται μία αλληλεπικάλυψη της αισθητικής reviewer-αναγνώστη. Ετσι, καταλήγουμε να πούμε ότι τα άρθρα αυτού του ανθρώπου με εκφράζουν (σε γενικές γραμμές πάντα) ή ότι η αισθητική του στο συγκεκριμένο τομέα με καλύπτει κ.λπ.

Συνεχίζοντας, θα ισχυριστώ ότι στη βάση αυτή δεν τίθεται θέμα "σωστής" ή "λαθεμένης" άποψης όσον αφορά σε τέτοιου επιπέδου άρθρα ή reviews πάντα. Αυτό μπορεί να ισχύσει ως εκτίμηση για μία σειρά άλλων κρίσεων, π.χ., αν μία άρριση είναι σωστή, αν μία διαδρομή είναι πιο σύντομη και, φυσικά, μόνο εφόσον όλα αυτά χρήζουν αποδείξεων. Δεν μπορούμε, όμως, να πούμε για ένα άρθρο-review ότι αυτό είναι λάθος, επειδή μόνο και μόνο διαφωνούμε μαζί του.

Στην ίδια βάση πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι όταν, τελείως συγκатаβατικά κατά τη γνώμη μου, πούμε ότι αυτό το άρθρο είναι καλό ή ότι αυτό το review είναι το καλύτερό σου, εκκίνη τη στιγμή δεν κάνουμε τίποτε άλλο από το να εννοούμε ότι τελικά συμφωνώ με αυτά που γράφεις και ΓΙ' ΑΥΤΟ το θεωρώ ως το καλύτερό σου! Αν το φράξετε πιο βαθιά, θα συμφωνήσετε νομίζω μαζί μου ότι σε τελική ανάλυση με την εκφραση αυτή πραγματοποιούμε μία προέκταση του "εγώ" μας και τίποτε άλλο. Έχει φυσικά, εν μέρει πάντοτε, κάποια σημασία για έναν συγγραφέα ή ποιητή να σχολιάσουμε ποιο "μπορεί να θεωρείται το καλύτερο ή πιο ώριμο έργο του, αλλά προσωπικά θεωρώ ότι έχει μεγαλύτερη σημασία ο ίδιος ο συγγραφέας να διατυπώσει την άποψή του για το ποιο θεωρεί ως το καλύτε-

ρο έργο του. Ετσι, τηρουμένων όρων των αναλογιών (τα τονίζω αυτό για να μη νομίζει κανείς ότι έχω καθυλώσει κάποιο κείμενο και προσπαθώ να συγκριζώ μ' έναν συγγραφέα ή ποιητή), εγώ θεωρώ ως τα καλύτερά μου άρθρα αυτά για το Hero's Quest, το Fish και το Myst, είμαι όμως απόλυτα σίγουρος ότι κάθε αναγνώστης, αν ρωτηθεί, θα έχει διαφορετική γνώμη.

Τέλος, μία συζήτηση έχει για μένα νόημα όταν προσπαθούμε πρώτα απ' όλα να καταλάβουμε αυτό που λέει ο άλλος και από κοινού, άσχετα με το βαθμό συμφωνίας ή διαφωνίας μας, να αναζητήσουμε-διερευνήσουμε κάποιες πλευρές που μας ενδιαφέρουν. Δεν καταλαβαίνω πια τις λεγόμενες "κάβετες ή μετωπικές" αντιπαραθέσεις, που γίνονται μόνο και μόνο για να ικανοποιήσουμε το όποιο εγώ μας και τίποτα άλλο (πολύ περισσότερο που αν δεν πεις πάση θυσία και την τελευταία κουβέντα, θεωρείσαι χαμένος).

### ΟΙ ΣΚΕΨΕΙΣ ΜΟΥ ΓΙΑ ΤΑ COMPUTER GAMES

Εκφράζοντας, λοιπόν, και εγώ τις δικές μου, υποκειμενικές απόψεις, καταθέτω τα εξής: Ο χώρος των computer games περνάει πολύ μεγάλη κρίση. Πρόκειται για μία κρίση συνολικής ταυτότητας. Στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, η απόλυτη εμπορευματοποίηση του χώρου των computer games επέφερε πλήρη

Στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, η απόλυτη εμπορευματοποίηση του χώρου των computer games επέφερε πλήρη ανατροπή του σκηνικού που επικρατούσε μέχρι το '96-'98.

ανατροπή του σκηνικού που επικρατούσε μέχρι το '96-'98. Τα τελευταία 5-6 χρόνια παρατηρήσαμε τη σχεδόν ολοκληρωτική εξαφάνιση των λεγόμενων ιστορικών εταιρειών. Από αυτές ουσιαστικά έχουν μείνει στις ΗΠΑ μόνο η Electronic Arts και η LucasArts. Ελάχιστα πια παιχνίδια μεταφέρουν μαζί τους το συναισθήμα που είχαν σχεδόν όλες οι παραγωγές μέχρι περίπου το 1995, τότε που σ' ένα παιχνίδι έβλεπες την προσωπικότητα του δημιουργού του. Τα σύγχρονα παιχνίδια είναι όλο και περισσότε-



THE SIMS ON HOLIDAY



# The Dark Side



ANARCHY ON-LINE

ρο αποξενωμένα από τον πραγματικό δημιουργό τους. Θα μπορούσα να αναφέρω δεκάδες τέτοιων περιπτώσεων. Τώρα πια τα παιχνίδια είναι απλώς άλλο ένα προϊόν που πρέπει να αποδώσει τα αναμενόμενα κέρδη. Επενδύουν στο χώρο αυτό, γιατί τους φαίνεται πιο ελπιδοφόρος απ' ό,τι άλλες αγορές. Από την αρχή αυτής της στήλης τονίζω ότι αυτό που ξεκίνησε ως "ο θάνατος των adventure games", στην πραγματικότητα είναι το τέλος μιας εποχής, που σημαίνει το τέλος σχεδόν όλων των παραδοσιακών εταιρειών παραγωγής και το τέλος των παιχνιδιών ΟΛΩΝ των ειδών, έτσι όπως τα γνωρίσαμε και ζήσαμε μαζί τους μέχρι το 1998-1999.

Το πρώτο παιχνίδι σε πωλήσεις στις ΗΠΑ τα 2 τελευταία χρόνια εξακολουθεί να είναι το Sims και οι όποιες παραλλαγές του, με ελάχιστες εξαιρέσεις κατά διαστήματα. Αυτό από μόνο του λέει πάρα πολλά. Ξεχάστε όλα τα παραδοσιακά adventures - RPGs - RTS games. Προχωράμε προς ένα, το ποδό δύο, ενιαία είδη mass games, που θα περιλαμβάνουν λίγο απ' όλα τα είδη που ξέραμε μέχρι σήμερα. Φυσικά, θα συνεχίσουν να βγαίνουν και "καθαρά" adventures - RPGs - RTS games, αλλά αυτά θα τα βλέπουμε πια όλο και πιο αραιά. Δεν θα δίνουν πλέον αυτά το στίγμα της εποχής, απλώς θα είναι μικρές έγχρωμες πινελιές στο γενικότερο τοπίο. Προσπάθεια των εταιρειών είναι να ενοποιήσουν τις επιμέρους αγορές σε μία μεγάλη και ενιαία. Το αν θα το πετύχουν, τελικά, αυτό είναι μία άλλη ιστορία. Το ηλικιακό μέγεθος των παιδιών, που το '95 έπαιζαν με κονσόλες, ευνοεί τα σχέδιά τους, αφού η δημογραφική σύνθεση των gamers αλλάζει σημαντικά.

Διαφωνώ με όσους κριτάρουν αρνητικά τις κονσόλες. Αποτελούν πολύ σημαντικό μέρος του γενικότερου χώρου του gaming και ο καθένας οφείλει να παίρνει πολύ σοβαρά τις εξελίξεις στο χώρο αυτό. Ειδικά τώρα που η μάχη για το ποια, τελικά, κονσόλα θα επικρατήσει έχει φουντώσει για τα καλά. Το παρόν δείχνει ότι ο χώρος αυτός αλλάζει σημαντικά (adventures και RPGs έχουν αρχίσει να μεταφέρονται στις κονσόλες), στην Ανατολή αποτελούν ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΑΓΟΡΑ, ενώ τα μέλλον κανείς δεν το ξέρει. Το 2005, που θα κυκλοφορήσουν οι κονσόλες νέα γενιάς, θα ξέρουμε πολύ περισσότερα πράγματα.

## ΤΑ ACTION GAMES ΚΑΙ ΤΟ 3D

Στην κατάσταση αυτή ένα είδος αντιστέκεται, τα action games. Και αυτό παρότι οι πωλήσεις τους, εκτός μερικών σημαντικών

εξαίρεσεων, τα 3 τελευταία χρόνια δεν ήταν ιδιαίτερα καλές. Τα action games, όμως, τα υποστηρίζουν οι εταιρείες των 3D καρτών γραφικών και μαζί μ' αυτές ο ειδικός Τύπος των ΗΠΑ, που στηρίζεται σημαντικά από αυτές. Σε μεγάλο βαθμό τέτοια projects χρηματοδοτούνται από τις εταιρείες αυτές! Αν δεν συνεχίζουν να βγαίνουν απαιτητικά action games που Ν' ΑΠΑΙΤΟΥΝ την τελευταία πλεξή της τεχνολογίας στον τομέα των 3D καρτών, γιατί να πειστεί κάποιος να πάει να αγοράσει μία πανάκριβη κάρτα γραφικών; Για να μπαίνει στο Internet, να γράφει τα κείμενά του στο Office, να παίζει adventure games, RTS games και RPGs; Οχι, φυσικά, μια και σχεδόν το σύνολο αυτών των παιχνιδιών δεν απαιτεί τις πανάκριβες κάρτες των 150.000 δρχ. Τα action games, και μάλιστα το on-line multiplayer μέρος τους, είναι αυτό που το απαιτεί. Πολύ δε περισσότερο που τα νέα πια παιχνίδια του είδους χρησιμοποιούν δυνατότητες που μόνο οι κάρτες τελευταίας γενιάς έχουν (ακόμη και μία GeForce 3 TI στο τέλος του χρόνου θα δείχνει ξεπερασμένη), "υποχρεώνοντας" έτσι τους χρήστες να τις αγοράσουν αν θέλουν να παίξουν τα παιχνίδια αυτά. Φυσικά, είναι άλλο θέμα το πώς σε πείθουν ότι αν δεν παίξεις ένα τέτοιο παιχνίδι, είσαι εκτός εποχής!

Προσωπικά ανήκω σ' αυτούς που, για πάρα πολλούς λόγους, και όχι μόνο αισθητικής, προτιμούν τα handmade - ζωγραφιστά γραφικά. Με αντιπροσωπεύουν καλύτερα. Σέβομαι το 3D, μερικά παιχνίδια που έχει δώσει είναι ξεχωριστά, όμως αντιστέκομαι στην άποψη που λέει ότι όποιος δεν είναι με το 3D, είναι άσχετος ή ηλίθιος. Αν δεν υπήρχε η ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΤΗΤΑ στην κουλτούρα, θα ήμαστε όλοι ένα. Ευτυχώς, που υπάρχει και η Ευρώπη, η οποία με τον ξεχωριστό και πολυεπίπεδο πολιτισμό και την ιστορία της αντιστέκεται ακόμα σε όσους θέλουν να έχουμε ένα στόμα, μία μυιά, μία συμπεριφορά.

Οι "σύγχρονες" εταιρείες, χωρίς ίχνος συναισθηματισμού, αναζητούν το μέγιστο κέρδος. Γι' αυτό τελευταία όλο και περισσότεροι στρέφονται προς το on-line gaming, χωρίς να αναρωτιούνται ουσιαστικά για το πόσα ομοειδή παιχνίδια "σηκώνει" η αγορά. Τα on-line RPGs (OL-RPGs) έχουν κατακλύσει την αγορά. Τελευταία ανακοινώνονται OL-RPGs με ρυθμό περίπου ένα το μήνα. Το κόστος τους είναι πολύ υψηλό, αλλά, ΑΝ πιάσουν, ανάλογα είναι και τα κέρδη τους. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα η Funcom. Έβγαλε το Longest Journey, που πούλησε πάρα πολύ καλά, αλλά δεν νοιάζεται πια γι' αυτό, ούτε για να κυκλοφορήσει κάποια συνέχεια του. Έχει ρίξει ΟΛΟ το βάρος της στο Anarchy On-line, ενώ τελευταία προχώρησε και σε σημαντική μείωση του δυναμικού της, ελπίζοντας και αποσκοπώντας στη χρυσόφορο αυτή αγορά.

Προσωπικά είμαι αντίθετος με τις εξελίξεις αυτές. Μια και ζω, όμως, στο σήμερα κι όχι στο χθες, άσχετα με το αν νοσταλγώ τα παλιά-καλά χρόνια του gaming στους Spectrum - Amiga - Atari, είμαι υποχρεωμένος να αλληλίζω και εγώ μαζί με την εποχή μου. Εστώ και σιγά-σιγά. Δεν γίνεται αλλιώς, εκτός και αν πάρω τα όρη και τα βουνά και κλειστώ σε κάποια καλύβα. Απλώς όσο μπορώ αντιστέκομαι, παρακολουθώ τις εξελίξεις, τις σχολιάζω και βρίσκομαι σε μία φάση αναμονής απέναντι στο καινούριο που ΣΙΓΟΥΡΑ θα έρθει και που θα είναι κάτι διαφορετικό απ' όσα έχουμε δει ως σήμερα.

Adios comrades... VIVA LA REVOLUTION, όπως θα έλεγε και ο μεγάλος Manny Calavera!

PC



# It's Nothing Personal



Ελληνικό  
Βιβλίο  
Οδηγιών



POWER



FAMILY



RESPECT

[mafia-game.com](http://mafia-game.com)

©Copyright 2002... Mafia and the Mafia logo are trademarks of the Mafia: The Definitive Edition. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.



CD MEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA

ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1Α GEORGANTAS STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE

ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:[cdmedia@cdmedia.gr](mailto:cdmedia@cdmedia.gr)

[www.cdmedia.gr](http://www.cdmedia.gr)



# FANzine

Το γεγονός που ξεχωρίζει αυτόν το μήνα σίγουρα δεν είναι άλλο από τη διακοπή της λειτουργίας του Audiogalaxy, τουλάχιστον με τη μορφή που το γνωρίζαμε και το είχαμε αγαπήσει μέχρι σήμερα. Θα διαβάσετε ακόμα σε αυτό το τεύχος για τη νέα έκδοση του MAME, τις διαμαρτυρίες ενός demoscener, μέλους της οργανωτικής επιτροπής του REact 2k2, που ήθελε να ηφιερώσουμε... σθέκληρο το περιοδικό στο event, καθώς και αρκετές ακόμα ενδιαφέρουσες «επιζήουμε» ειδήσεις και παρουσιάσεις!

## MAME v. 0.61

### Νέα έκδοση για το δημοφιλή emulator

Μια νέα έκδοση του MAME αποτελεί πάντοτε είδηση και μάλιστα σημαντική. Όσοι πιστοί, λοιπόν, προσέθετε για να κατεβάσετε τη version 0.61 (<http://www.arcadeathome.com/mame.shtml>), η οποία υποστηρίζει τα ακόλουθα νέα παιχνίδια:

Super Slams, Macross Plus, Quiz Bisyouno Senshi Sailor Moon - Chiryoku Tairyoku Toki no Un, Jump Kids, Toffy, Super Toffy, Battle Cross, Gulf War II, Bubble 2000, 4 Fun in 1, Kick Goal, U.S. Games collections, Willy Tower, Lethal Crash Race, F-1 Grand Prix, Dog-Fight, Find Out, Golfing Greats, Sankokushi, Super Shanghai Dragon's Eye, Mechanized Attack, Beast Busters, Thunder Zone/Desert Assault, The Next Space, Bakutotsu Kijutu, Equites, Bull Fighter, The Kouk-ouyakyuh, Splendor Blast, High Voltage, Red Robin, Net Wars, Clay Shoot, Mr. Kougur, Car Polo, Dingo, Birdie King, Inferno, Dribbling, Triple Hunt, Orbit, Monte Carlo, Tube Panic, Roller Jammer, Kiki-ippatsu Mayumi-chan, Knights of Valour/Sango, Battle Bakraider. Ουφ! Μνόλικά ήταν τα άτομα!



Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας  
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming),  
Οδυσσεύς Κουράφαλος (FANzine BITS)  
e-mail: [fanzine@compupress.gr](mailto:fanzine@compupress.gr)



## AUDIOGALAXY

### Ηρθε το τέλος!

Η πανίσχυρη RIAA (κατά κόσμον Recording Industry Association of America - Ένωση Δισκογραφικών Εταιρειών Αμερικής), μετά το Napster αποφάσισε να ρίξει τα "δίκτυα" της και στη... διάδοχη κατάσταση, δηλαδή στο γνωστό σε όλους σας Audiogalaxy. Ετσι, αφού ξεκίνησε από πέρσι με συστάσεις για το ποια τραγούδια δεν πρέπει να διατίθενται μέσω του δημοφιούς peer-to-peer προγράμματος, προχώρησε πριν από μερικές εβδομάδες σε μήνυση, με τη δικαιολογία πως οι συστάσεις της δεν έπιασαν τόπο στο βαθμό που αυτή περίμενε (αυτό το έργο κάπου το έχουμε ξαναδεί). Τη συνέχεια την υποψιάζεστε: το Audiogalaxy, μη μπορώντας να αντέξει το βάρος ενός δικαστικού αγώνα ενάντια στους δισκογραφικούς κολοσσούς του πλανήτη, προχώρησε σε εξωδικαστικό συμβιβασμό, κατεβάζοντας τα "ρολά" του και αρκούμενο, πλέον, στην προσφορά τραγουδιών από ανεξάρτητους μόνο καλλιτέχνες και συγκροτήματα που συνεργάζονται μαζί του. Κατά τα άλλα, οι αναζητήσεις δημοφιλών τραγουδιών ή καλλιτεχνικών οδηγούν σε ένα... σύντομο βιογραφικό ή σε μηνύματα που υπάρχουν σχετικά με το όνομα ή τον τίτλο που δώσατε στην αναζήτηση, σε κάποιο από τα on-line fora του Audiogalaxy.

Οι διαμαρτυρίες, φυσικά, δίνουν και παίρνουν, καθώς και τα sites που αφιερώνουν την ύλη τους στο καυτό αυτό θέμα. Μπορείτε να επισκεφτείτε, π.χ., τις σελίδες <http://www.boycott-riaa.com/> και <http://www.ncf.ca/~em158/Death2RIAA.htm>, όπου θα βρείτε υπόλοιπο food for thought...

R.I.P. Audiogalaxy, λοιπόν; Ναι μεν, αλλά... "ο βασιλιάς πέθανε, ζήτω ο βασιλιάς"! Για να απαντήσω και στο φίλο της στήλης stratosm ([stratosm@in.gr](mailto:stratosm@in.gr)), που με ρωτάει ποια προγράμματα θα πάρουν τώρα τη θέση του Audiogalaxy, ρίξτε μια ματιά στη διεύθυνση <http://www.aftermapster.com/>. Σας περιμένουν, ούτε λίγο ούτε πολύ, 87 (!) επίδοχοι διάδοχοι, με το EDonkey να θεωρείται αυτή τη στιγμή ως ο επικρατέστερος. Θα κρατήσει χρόνια, όπως φαίνεται, αυτή η κορόνια...



# COUNTER-STRIKE

Παίξτε το και off-line!

Ο φίλος Dead Lan (Dead\_Lan@freemail.gr) μοιράζεται μαζί μας κάτι που ενδέχεται να ενδιαφέρει πολλούς φίλους του Counter-Strike.

"Αφού διάβασα στο τεύχος Ιουνίου (152) το αφιέρωμά σας για το CS και επειδή είμαι φανατικός αυτού του παιχνιδιού, θα ήθελα να δώσω μια λύση στο πρόβλημα που έχει το CS, δηλαδή στο γεγονός ότι πρέπει να μπαίνεις στο Internet για να το παίζεις. Η λύση έχει το όνομα RealBot (<http://bot.counter-strike.net/realbot/>). Αυτό το πρόγραμμα δημιουργεί έναν εικονικό server στο PC σου και με ένα εκπληκτικό A.I. παίζεις σε τέσσερα επίπεδα. Αυτό το τέλειο προγραμματάκι θα το βρείτε στη διεύθυνση

<http://www.mikemth.de/realbot/rbalpr2.exe> (Windows έκδοση) και

στη διεύθυνση [http://www.mikemth.de/realbot/rbalpr2\\_linux.tar.gz](http://www.mikemth.de/realbot/rbalpr2_linux.tar.gz) (Linux έκδοση). Για να παίζετε μαζί του, αρχίστε κανονικά το CS ή ανοίξτε το από το εικονίδιο του RealBot. Πηγαίνετε στο Play CS και μετά στο LAN games. Επιλέξτε κανονικά μια πίστα και βάλτε όριο στους παίκτες που θα μπουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τώρα παίζετε σαν να είστε στο Internet."

Ευχαριστούμε το φίλο μας και συνηγορούμε, επίσης, σε όσους κατεβάσουν το bot, να επισκεφτούν τα fora στη σελίδα <http://bot.counter-strike.net/cgi-bin/realbot/forums/ikonboard.cgi>, όπου θα λύσουν κάθε πιθανή απορία τους.



## REACT 2K2

Οι... αντιδράσεις!

Με έκπληξη, ομοιογών, διάβασα μερικά e-mails που μου έστειλε ένα μέλος της οργανωτικής επιτροπής της REact 2k2, του event της demoscene για το οποίο γράψαμε σε μια σειρά τευχών του περιοδικού, ενώ το καλύψαμε και από τη στήλη μας πριν από δύο μήνες. Ο κ. Δημήτρης "Raoul/nlogn" Νικολάου, Ροιπόν, μου έγραψε, ανάμεσα στα άλλα και τα εξής:

"Κατ' αρχάς, σας θεωρώ επεικώς απαράδεκτους να αφιερώνετε 4 σελίδες για report του Grand Prix, ένα καθαρά gaming γεγονός που ουδεμία σχέση έχει με την computer scene (αλήθεια, για σας τι διαφορά έχει ένα PC από μία κονσόλα χωρίς λειτουργικό;) και εμάς να μας γράφετε στα παλιά σας τα παπούτσια με αναφορές μισής σελίδας. Δεν ξέρω αν έχετε ιδέα τι συμβαίνει και πόσο σημαντική είναι η demoscene για την υπανάπτυκτη στο χώρο της Πληροφορικής χώρα μας, αλλά είναι κρίμα να αγνοείτε τόσο πολύ ένα τόσο σημαντικό gathering που έχει να κάνει με την computer culture, τη δημιουργία μέσω υπολογιστή σε όλους τους τομείς (προγραμματισμός, modelling, γραφικά, μουσική) και όχι το στείο gaming.

"Μην απορήσετε όταν κάποτε που θα θέσετε να καλύψετε τα πρώτα αξιοπρεπή ελληνικά games κάποιοι στραφούν σε άλλα περιοδικά... Είναι αλήθεια πως δεν συμβάλλετε καθόλου ώστε να γίνει μια αρχή στην Ελλάδα. Και να ξέρετε ότι τα λόγια δεν φτάνουν. Καλό θα είναι να παρακολουθείτε τα παιδιά από κοντά όταν φτιάχνουν games, να τα στηρίζετε και αν μπορείτε μέσα από τις γνωριμιές που διαθέτετε, να τους βρείτε και κάνα σπόνσορα..."

"Θα ήθελα να σας ζητήσω και το εξής: Από του χρόνου, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να κρατήσουμε το REact εκτός Τύπου και θα το εκτιμούσαμε αν δεν κάνατε καμιά αναφορά σε αυτό."

Ειλικρινά τρελάθηκα διαβάζοντας τα e-mails του φίλου. Τέτοια αχαριστία δεν την περίμενα ποτέ! Αντί να μας πει ένα "ευχαριστώ" για την προώθηση που κάναμε στο event με συνεχείς αναφορές και την κάλυψή

του, μας κατηγορεί γιατί δεν το... βάλαμε και εξώφυλλο! Για τις αντιφάσεις, δε, τι να πρωτογράψω; Από τη μία "η demoscene είναι σημαντική για την υπανάπτυκτη στο χώρο της Πληροφορικής χώρα μας" κι από την άλλη... η REact από του χρόνου θα γίνει πριβέ (προφανώς επειδή παρα είναι σημαντική για να την καλύπτουμε εμείς οι "απαράδεκτοι"). Αφ' ενός εμείς οι ποταποί ασχολούμαστε με το "στείο gaming" και τα "gaming γεγονότα", που μάλιστα "δεν ανήκουν στην computer scene" (!), αφ' ετέρου πρέπει να βοηθήσουμε "τα παιδιά από κοντά όταν φτιάχνουν games". Φαίνεται πως μόνο οι ξένοι είναι στείοι, ενώ οι δικοί μας κατέχουν καλά τα απόκρυφα μυστικά της γονιμότητας...

Φίλε μας, το "PC Master", το οποίο προφανώς δεν διαβάζεις, έχει καλύψει περισσότερο από κάθε άλλο έντυπο τα ελληνικά games, ακόμα και τις ερασιτεχνικές δημιουργίες, που τις προωθεί συχνότατα, συμπεριλαμβάνοντάς τες στο συνοδευτικό CD-ROM του ή δημοσιεύοντας ειδήσεις και επιστολές για αυτές. Βέβαια, εσύ θεωρείς συλλήβδην όλα τα ελληνικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα αξιοπρεπή, οπότε δεν σε ενδιαφέρει αυτό (γράφεις "όταν κάποτε που θα θέσετε να καλύψετε τα πρώτα αξιοπρεπή ελληνικά games...")! Εσύ πιστεύεις πως μέχρι τώρα δεν έχει γίνει "μια αρχή εδώ στην Ελλάδα", όχι εμείς. Σύντομα ετοιμάζουμε και μια μεγάλη σχετική έκπληξη...

Τι άλλο να πούμε; Ισως το μόνο που απομένει είναι να ρωτήσουμε τι μάρκα είναι το καλάμι κι αν το αγόρασες μετρητοίς ή με δόσεις...







## CO-OP MODE ΚΑΙ... ΟΡΙΣΜΟΙ

Οι επιθυμίες σας είναι διαταγές!

Ο φίλος της στήλης Valiant69 (valliant69@otenet.gr) μάς γράφει: "Χαιρετώ την ομάδα. Καλό καλοκαίρι! Αν διαβάζετε αυτό υπό τις ασίστατες και ακατάπαυστες ριπές του μαστιγίου του Σαρκ-Σατ, σας θυπνάμαι ολόψυχα. Κάτι τέτοιες ώρες ευγνωμονώ το θεό που δεν ανήκω στους εξωτερικούς συνεργάτες σας! Αυτή τη φορά δεν έχω κάτι νέο να πω, απλώς θέλω να υπενθυμίσω σε κάποιους από σας (των οποίων το μυαλό πιθανότατα... 'κουρκούτιανε' - κάτι το μαστιγίο, κάτι οι ζέστες, κάτι οι εικόνες των ρουόμενων στα δεξιά ειδήσεων του STAR...) ότι 'χρωστάνε' στο αναγνωστικό κοινό τα εξής:

1) τ. 151, σελ. 154, στ. "FANzine", θέμα: "MULTI CO-OP". Δεν ξέρω αν αρμόδιος να απαντήσει είναι ο κ. Κόντης ή ο κ. Κουράφαλος, αλλά σας το πράξει κάποιος - please! Θέλω μια λίστα με παιχνίδια που υποστηρίζουν co-op, για να ξεσκιστώ με τα φιληράκια μου!

2) Σχετικό με το παραπάνω: Ποιος, επιτέλους, μπορεί να εξηγήσει σε όλο του κόσμου τους αδαείς/αρχάριους/τεθιούντες εν πλήρει συγχύσει τον ορισμό ή την ειδοποιό διαφορά έστω, μεταξύ των: RPGs, CRPGs, action-RPGs, D&D-RPGs...; Είναι τα hack'n'slash RPGs (όρος που χρησιμοποιείται στον ξένο τύπο) το ίδιο με τα action RPGs; Τα RPGs που 'ενσωματώνουν τους (X) κανόνες του AD&D' τι είναι, τι πρέπει να περιμένει να δει κανείς σε αυτά και τι όχι;

3) Εκκλήση: Αν κάποιος έχει το αρχείο της 10ης λίστας του εξαιρετικού παιχνιδιού 'Bermuda Syndrome', μπορεί να μου το στείλει με e-mail; Κατέβασα το παιχνίδι (70MB!) από το HOTU (the-underdogs),

πριν από έναν χρόνο τουλάχιστον, και το αρχείο αυτό δεν υπάρχει μέσα στο .rar! Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν υπάρχει πλέον στο HOTU και δεν μπόρεσα να το βρω σε κανένα από τα abandonware sites που επισκέφθηκα."

Φίλε μας, σε αυτό το τεύχος, όπως θα διαπιστώσεις, το άρθρο φιλοξενείται στις σελίδες του περιοδικού! Τι νομίζατε, δηλαδή, ότι θα ξεχνάγαμε τις υποσχέσεις μας; Όσο για τους όρους που ζητάς, ιδού οι διαφορές τους:

RPG = Role Playing Game. Μπορεί να είναι είτε computer game (CRPG), όπως το Morrowind, είτε Pen & Paper RPG, δηλαδή επιτραπέζιο, όπως το D&D (Dungeons & Dragons), το Call of Cthulhu και το Sovereign Stone, που μπορείς να βρεις στα καταστήματα που αναφέρονται στη στήλη "Utopia".

Hack'n'slash ή Action RPGs: Αυτά είναι τα computer RPGs όπου η δράση και όχι το role playing παίζει τον κυριότερο ρόλο, όπως το Diablo ή το Dungeon Siege. Υπάρχουν και επιτραπέζια "hack'n'slash" RPGs, όπως το φοβερά πρωτότυπο Hackmaster.

RPGs που ενσωματώνουν κανόνες του AD&D: Η παλιότερη έκδοση του D&D (second edition) λεγόταν AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Όσα παιχνίδια έχουν κανόνες παρόμοιους ή βασισμένους σε αυτήν λέγονται έτσι. Για παράδειγμα, τα παλιότερα CRPGs της SSI ήταν AD&D based. Το Neverwinter Nights, αντίθετα, είναι D&D based, γιατί οι κανόνες του αφορούν στην πρόσφατη έκδοση του D&D (third edition) κι όχι στην παλιότερη. Για τις διαφορές μεταξύ τους, δες το review του Ανδρέα σε αυτό το τεύχος για το Neverwinter Nights. Ικανοποιημένος;

## FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Η δεύτερη και χαρακτηριστικά επιτυχημένη - παρά το μικρό, ακόμη, της ηλικίας της - συνέχεια του πρώτου PlayStation της Sony, επιτέλους, βρήκε το δρόμο της προς τις οθόνες των PCs μας. Το PCSX2 είναι ένα project της ομάδας που μας είχε δώσει και το αρκετά γνωστό PCSX, το οποίο εξομοίωνε το πρώτο PlayStation, και, αν και ακόμη δεν παίζει εμπορικούς τίτλους, δείχνει πολλά υποσχόμενο. Για όποιον ενδιαφέρεται, η επίσημη σελίδα του project είναι η <http://pcsx2.ngemu.com/>. Σίγουρα αξίζει μια σύντομη επίσκεψή σας, για να δείτε ως πού έχουν φτάσει "τα παιδιά" την εξομοίωση έως σήμερα...

➤ Ναι, ελάτε, παραδεχθείτε το. Πάντα θέλατε να μάθετε πώς είναι το να είναι κανείς συντάκτης, να γνωρίζετε τις κρυφές πτυχές του χαρακτήρα μας, να γευθείτε ένα κομμάτι της ζωής μας. Όχι, όχι, δεν έχω ακό-

μη έτοιμο το PatrikOS emulator, αλλά στο MAME κυκλοφορεί, πια, ένα από τα κλασικά αγαπημένα μου παιχνίδια που ίσως αξίζει να δείτε, ώστε να γνωρίσετε και οι ίδιοι έναν από τους λόγους που κατάντησα εδώ που είμαι! Το παιχνίδι λέγεται Shadowforce και αξίζει να λάβει την προσοχή σας για πολλούς και διάφορους λόγους. Κατ' αρχάς, σε σχέση με το μέγεθός του ως παιχνίδι και τα γραφικά που παρουσιάζει, είναι μικρό και βολικό για κατέβασμα (κάτω των 5MB). Υπάγεται στην κατηγορία "βαράτε με κι ως κλαίω" και σε αυτό ο παίκτης επιλέγει έναν από τους 4 εξωφρενικούς χαρακτήρες με σπέσιαλ δυνάμεις κ.λπ. και... ξεχύνεται στους δρόμους, στις ζούγκλες, στα βουνά και στα λαγκάδια για να εκδικηθεί. Τώρα, τι είναι αυτό για το οποίο θέλει να εκδικηθεί, θα σας γελάσω. Πάντως, μην το χάσετε!

➤ Ω, τα ματάκια μου δεν έκαναν πουλάκια, αλήθεια

ήταν! Ο αγαπητός Nick Insomniac, με δάκρυα στα μάτια, με κατήχυνε στη διεύθυνση <http://www.kofchile.com/roms.php>, της οποίας όταν είδα το περιεχόμενο δεν άντεξα... Γοεροί λυγμοί ακούστηκαν στους διαδρόμους του πολυτελούς ουρανοξύστη της Compuress, όταν είδα στην οθόνη μου για ακόμη μία φορά τις λεζούλες Neo-Geo δίπλα σε ένα νέο παιχνίδι! Ναι, όπως καταλάβατε από τον τίτλο, η φήμη επιβεβαιώθηκε: το Metal Slug 4 κυκλοφόρησε! Και μάλιστα, όχι απλώς κυκλοφόρησε, βγήκε και σε ROM και εξομοιώθηκε κιόλας, πριν καν προλάβουμε να χυμό της SNK! Στο ίδιο site διατίθενται επίσης ROMs για τα υπόλοιπα Metal Slug αλλά και για τα King of Fighters, φτάνοντας ακόμη και μέχρι το King of Fighters 2001!



## COMPACT CAMERA



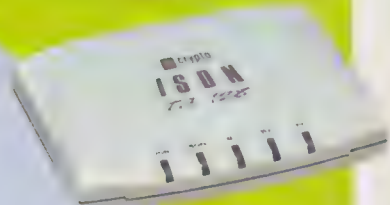
Compact PLUS USB Web Cam  
Compact USB Web Cam

## MODEM



Εξωτερικά modems USB / RS 232  
Εσωτερικές κάρτες PCI  
Modems ειδικού τύπου

## ISDN



Εξωτερικό USB TA 128  
Εσωτερική κάρτα PCI 128

## VIDEOPHONE



Εικονοτηλέφωνο ISDN USB  
Εικονοτηλέφωνο ISDN PCI

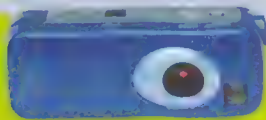
## TV-TUNER



TV-Radio tuner PCI  
TV PCI

Όρα  
για δράση...

## DUAL DIGITAL CAMERA



Web camera & Φωτογραφική μηχανή



Β. Ηπειρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 <http://www.crypto.gr/>  
τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στο επίσημο πωλητικό δίκτυο συνεργασιών μας





## THE 4th COMING

**A**πιστευτή ζέση, ήλιω, σβήνω, κάνωμαι! Όλοι έχουν πάρει φωτιά, παίκτες, GMs και servers. Παράνλημα του πυρός έχει γίνει η Althea, καθώς όλοι και περισσότεροι νέοι παίκτες ξεκινούν τις περιπέτειές τους στον κόσμο μαγικό κόσμο του T4C.

Ομοιογενώς, η καλύτερη περίοδος για να δοθεί σε ένα παιχνίδι, ψυχή τε και σώματι, είναι το καλοκαίρι. Είσαι νυχθημερόν αραχτός, το διάβασμα αποτελεί παρελθόν (με ολίγες εξαιρέσεις), κανένας δεν σε πρήζει και το air condition είναι στο full. Ποιο είναι αυτό το παιχνίδι; Μα το T4C, φυσικά... Και on-line και RPG και Ελληνες συμπαίκτες! Μιλάμε για τρία σε ένα, με δώρο τους GMs! Θα το πάρετε εδώ ή να σας το τυλίξουμε για το σπίτι; Το προαναφερθέν παράδειγμα μιμήθηκαν αρκετοί νέοι φίλοι (και πλέον συνδρομητές του T4C), κι έτσι, αν και κάτι τέτοιο φαντάζει ονειρικό (καταρράκτες δακρύων κυλούν από τα μάτια του συντάκτη), τον Οκτώβριο το T4C κλίνει (ήχος

**Ο GMA-Ermis  
παραδίδει  
EverQuests.  
Κοιτάξτε εδώ  
πράμα...**

κυμβαίων και τυμπανών! τρία χρόνια ζωής! Δηλαδή το T4C είναι πιο μεγάλο από τον Goofy μου. Τον Οκτώβριο είναι τα τρία χρόνια και όχι τον Νοέμβριο, όπως είχα (ήλυσσασμένα) υπολογίσει πέρυσι. Ετσι, λοιπόν, ο

εορταστικός μήνας για εφέτος (και για πάντα από εδώ και στο εξής) θα είναι ο Οκτώβριος, κατά τον οποίο, όπως και πέρυσι, θα γίνει το "έλα να δεις". Να τις ανάγκες του μήνα αυτού αλλά και γενικότερα για την καλύτερη διασκέδαση των παικτών, έχει αρχίσει επιστράτευση νέων Game Masters, για να με βοηθήσουν στο δύσκολο αυτό έργο, μια και αρκετό καιρό τώρα παλεύω σχεδόν μόνος μου. Φροντίστε μέχρι την 1η Οκτωβρίου να έχετε χαρακτήρα 120 Level+, γιατί εάν δεν έχετε, δεν θα μπορείτε να απολαύσετε ΟΛΑ τα events...

### TOP 20 ΠΑΙΚΤΩΝ T4C

Οι 20 κορυφαίοι παίκτες του T4C με το level τους.

|    |                   |    |             |
|----|-------------------|----|-------------|
| 1  | Rand al Thor 181  | 11 | Maximus 164 |
| 2  | Giant-DG 177      | 12 | Ishar 164   |
| 3  | Hawk 173          | 13 | Stark 162   |
| 4  | SerpenT 172       | 14 | Johny 161   |
| 5  | QuickSilver 168   | 15 | Vega 160    |
| 6  | Rayne 168         | 16 | Jodalar 160 |
| 7  | Harvester 167     | 17 | Hulk 159    |
| 8  | Vindicator 166    | 18 | NoFear 159  |
| 9  | Killer-Knight 165 | 19 | Agrios 159  |
| 10 | Demarest 165      | 20 | Endor 157   |

## Ξεφυλλίζοντας

Από την ενότητα αυτή θα σας παρουσιάσουμε sites που ξεφυλλισαμε για εσάς και που πιστεύουμε ότι σας ενδιαφέρουν.



<http://www.barrysworld.com/>

Μια από τις μεγαλύτερες κοινότητες για on-line gaming, η οποία προσφέρει, εκτός από δεκάδες servers για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια (Counter-Strike, Half-Life, Quake, Ghost Recon, Age of Empires, Total Annihilation, Baldur's Gate 2, Dungeon Siege και δεν συμμαζεύεται), ειδήσεις, hardware & software reviews, game guides & patches και, βέβαια, fora για όλο το γούστο. Αν είστε on-line gamer και δεν ξέρετε το Barrysworld, shame on you! Μοιλιών θα πρέπει να επαναρβώσετε και γρήγορα μοιλιότα...



<http://www.gamesgr.com/>

Μια εξαιρετική και καθαροδιασμένη ελληνική σελίδα με αντικείμενο τα games! Σε αυτήν θα βρείτε reviews, previews, cheats, downloads, polls, top ten και forum. Αξίζουν συγχαρητήρια στα παιδιά που τη δημιούργησαν και τη συντηρούν, αφού έχουν κάνει επαγγελματική δουλειά. Και εις ανωτέρο!



<http://www.angelfire.com/wizard/hpfansite/>

Ένα πολύ προσεγμένο και με μεγάλη ποικιλία ελληνικό fan site για τον Χάρι Πότερ και κα-

θετι σχετικά με αυτόν. Περιέχονται, μεταξύ άλλων, gallery, wallpapers, fonts, Harry Potter browser, ειδήσεις για τις νέες κυκλοφορίες που σχετίζονται με τον Χάρι Πότερ και ένα πρωτότυπο role playing game μέσω... forum (με διαδρομείς του Χόγκουαρτς, αιθουσές καθηγητών, πινακές ανακοινώσεων, βιβλιοθήκη, ακόμα και πρωτόβλημα Κουίντς!). Αν ο μικρός μαθητευόμενος μάγος σας αρέσει, give it a try...



[www.lordoftherings.gr](http://www.lordoftherings.gr)

Η αναγνώστριά μας Τσιάννα Τεαυβάκη (Tjakon@vodafone.gr)

μας γράφει:

"Είμαστε μια ομάδα από 4 άτομα και ασχολούμαστε με το site αυτό, αν και όχι επαγγελματικά. Φιλοδοξούμε να γνωρίσουμε το πιο πλήρες site σχετικά με τον Τορκίν (ταινίες και βιβλία) στο ελληνικό domain."

Το site είναι οπτως πλήρες με ειδήσεις, φήμες, λεπτομερείες για την παραγωγή και τους συντελεστές των ταινιών, trailers, πορτρετά for a.k.a.k. Η Τσιάννα μας ζητά να παρουσιάσουμε το site, το έχουμε όμως ήδη κάνει στο τεύχος 148 (Φεβρουάριος 2002), στη σελ. 26. Check it out!

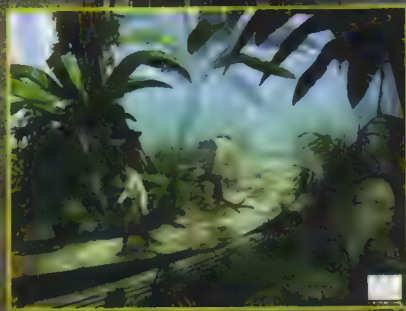
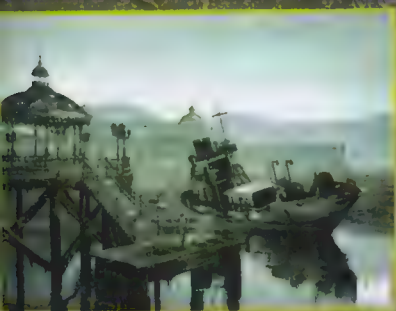


B.SOKAL

PC  
CD  
ROM

# SYBERIA

Από τον δημιουργό του Amerzone!



ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (010) 6595630-5, FAX: (010) 6595636, [beacon@beacon.gr](mailto:beacon@beacon.gr)



## CLANS AND LEAGUES



Μια ελληνική  
μοίρα... on-line!

# 335th GREEK SQUADRON

**Η** στήλη μας... πετάει στα ουράνια αυτόν το μήνα, μια και δεν θα μπορούσαμε να χαλάσουμε το χατίρι του φίλου μας Γιώργου "335th\_GRPlaton" Μανούσου (georgemanou@hotmail.com), ο οποίος μας έστειλε το ακόλουθο e-mail:

"Παρατήρησα ότι στα τελευταία τεύχη παρουσιάζετε ελληνικά sites από διάφορα παιχνίδια. Δράττομαι της ευκαιρίας, λοιπόν, να σας παρακαλέσω να παρουσιάσετε ένα ελληνικό site που ανήκει στην 335th virtual flying squad.

Η 335 είναι μια ελληνική μοίρα που έχει δημιουργηθεί εδώ και έξι μήνες, αλλά η ιστορία των μελών της πάει δύο χρόνια πίσω. Είμαστε φανατικοί των flight simulators και γνωριστήκαμε από το Combat Flight Simulator της Microsoft. Ένα από τα πράγματα που μας ένωσε ως ομάδα και μας έδωσε την ώθηση να δημιουργήσουμε την 335 είναι ότι είμαστε φανατικοί του on-line gaming. Δεν χρειάζεται να αναφέρω πόση διαφορά υπάρχει στο ίδιο παιχνίδι όταν παίζεις μόνος σου και όταν παίζεις on-line.

Ένας από τους βασικότερους λόγους που σας στέλνω το mail είναι γιατί ελπίζω ότι θα δημοσιοποιηθεί και μέσα από αυτό θα μας γνωρίσουν και θα έρθουν σε επαφή μαζί μας άνθρωποι που τους αρέσουν τα flight simulators και θα ήθελαν να νιώσουν τη διαφορά παίζοντας on-line. Τη συγκεκριμένη εποχή η ομάδα παίζει πολύ το IL2 STUMOVIK, το καλύτερο simulator επί του παρόντος, ενώ οι on-line συναντήσεις μας γίνονται στο hyper lobby (που είναι άγνωστο σε πάρα πολλούς και δεν έχει διαφημιστεί όσο θα έπρεπε). Κλείνω ευχόμενος μέσα από τις σελίδες του περιοδικού σας να μας γνωρίσουν και να μας επισκεφτούν όσοι ενδιαφέρονται να παίξουν μαζί μας και έτσι να αυξήσουμε

τον αριθμό των μελών μας! Παρακάτω δίνω τη διεύθυνσή του hyper lobby και το URL της 335.

335: [http://www.geocities.com/greek-squadron\\_335th/](http://www.geocities.com/greek-squadron_335th/)  
hyper lobby: <http://hyperfighter.jlnak.cz/>

### Το site της μοίρας

Η 335 διαθέτει ένα όμορφο και λειτουργικό site, όπου, μεταξύ άλλων, μπορείτε να βρείτε roster, τη δομή και την ιεραρχία της μοίρας, κώδικα συμπεριφοράς για τους πιλότους (code of conduct), καθώς και ορισμένα χρήσιμα links. Αξίζει να διαβάσετε ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα από τον κώδικα συμπεριφοράς, που δείχνει τη σοβαρότητα με την οποία τα μέλη της μοίρας αντιμετωπίζουν το ρόλο τους σε αυτήν:

"1. Γενικά

α. Όλοι οι εικονικοί πιλότοι του club υποχρεούνται να σέβονται όλους τους εικ. πιλότους του Hyperlobby και των άλλων δικτυακών τό-

πων, όπου λαμβάνουν χώρα δραστηριότητες της 335 μοίρας.

β. Όλοι οι εικ. πιλότοι του club υποχρεούνται να μην εμπλέκονται σε καβγάδες και διαμάχες με άλλους εικ. πιλότους, εντός ή και εκτός της 335 μοίρας.

γ. Το vulching (= το να κάνεις κύκλους πάνω από το εχθρικό αεροδρόμιο και να επιτίθεται σε αεροσκάφη που είναι έτοιμα να απογειωθούν ή τροχοδρομούν) δεν είναι αποδεκτό από την 335 μοίρα, εκτός από την περίπτωση που έχει δοθεί, σαφώς, αντίστοιχη εντολή από τη διοίκησή της.

δ. Όλοι οι εικ. πιλότοι ενθαρρύνονται να εμπλέκονται σε μάχη, αναζητώντας αξιόλογους εικ. πιλότους για να αναμετρηθούν μαζί τους."

Φίλοι μας, ευχόμαστε κι εμείς με τη σειρά μας η παρουσίαση της μοίρας σας να προσεγγίσει σε αυτήν ακόμα περισσότερα μέλη για πιο συναρπαστικές αερομαχίες. Fly high!





# ΤΟ ΕΠΟΣ ΤΩΝ ΦΑΡΣΙΕΡ

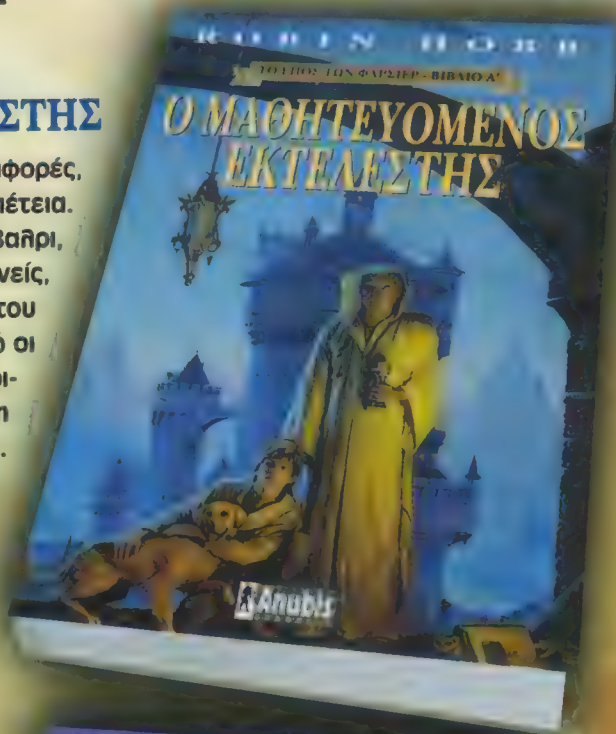
R O B I N H O B B

Τα 2 πρώτα βιβλία της τριλογίας  
που θα σας συναρπάσουν!

## Ο ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΟΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ

Μια ιστορία πλημμυρισμένη από μαγεία, συμφορές, ηρωισμό, αλήα και ατίμωση, πάθος και περιπέτεια.

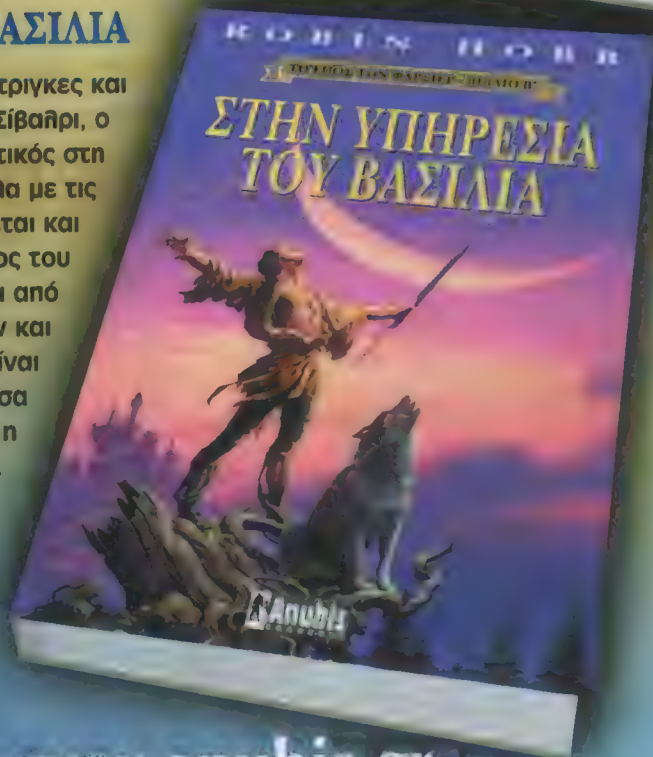
Ο νεαρός Φιτζ, νόθος γιος του πρίγκιπα Σίβαλρι, αντιμετωπίζεται ως απόβλητος απ' όλους τους ευγενείς, εκτός από τον δαιμόνιο βασιλιά Σρουντ που του διδάσκει κρυφά την τέχνη της δολοφονίας. Ενώ οι βάρβαροι λεηλατούν τις ακτές, ο Φιτζ μεγαλώνει και ωριμάζει. Σύντομα θα αντιμετωπίσει την πρώτη του επικίνδυνη αποστολή που θα τον κλονίσει. Αν και κάποιοι τον θεωρούν απειλή για το θρόνο, ίσως ο Φιτζ να αποδειχθεί το κλειδί για την επιβίωση του βασιλείου.



## ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ

Μια συναρπαστική ιστορία, γεμάτη έντριγκες και προδοσίες, με πρωταγωνιστή το νεαρό Φιτζ Σίβαλρι, ο ρόλος του οποίου θα είναι καταλυτικός στη διάσωση του βασιλείου. Παράλληλα με τις επιθέσεις των πειρατών το βασίλειο βάλλεται και

εκ των έσω, καθώς ο θρόνος του ταλαιπωρημένου βασιλιά απειλείται από προδοσία. Ο νεαρός Φιτζ, αν και καταρρακωμένος στο σώμα και στην ψυχή, είναι αποφασισμένος να υποστηρίξει τον βασιλιά. Μέσα από το έργο αναδύεται η λογική, αλήα και η περίπλοκη ανθρώπινη φύση.



Το έργο ολοκληρώνεται σε 3 τόμους

Για on-line παραγγελίες: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



Γραφείο Πωλών: Οδός 44, 114 00 Αθήνα, τηλ. 011-9990072, fax: 011-9991001  
Εταιρεία Εκδόσεων: Σουλίου 37, 151 22 Μαρούσι, τηλ. 011-9990072, fax: 011-9991001  
www.anubis.gr



# FANzine

## GAMER TOY ΜΗΝΑ

### KORNELIA



### KORNELIA TAKACS: Η γυναίκα-θρύλος του Quake

**Ποιος είπε ότι διασημότητες υπάρχουν μόνο στην τηλεόραση, στον κινηματογράφο, τον αθλητισμό και στα μεγάλα σαλόνια; Ετοιμαστείτε να υποδεχθείτε μια διασημότητα της διεθνούς σκηνής του gaming!**

**Μ**ία από τις ελάχιστες επαγγελματίες gamers θηλυκού γένους που έχουν καταφέρει να αναρριχηθούν σε υψηλές θέσεις της παγκόσμιας κατάταξης της CPL (<http://www.thecpl.com>, η περίφημη Cyberathlete Professional League, η οποία διοργανώνει τουρνουά με μεγάλα έπαθλα σε δημοφιλή παιχνίδια όπως τα Counter-Strike, Quake 3, Alien vs Predator 2 και Unreal Tournament, με έπαθλα που φτάνουν και τα 200.000 δολάρια!) είναι η Kornelia Takacs που σας παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος. Η εικοσιπεντάχρονη Kornelia γεννήθηκε στη Βουδαπέστη της Ουγγαρίας αλλά τα τελευταία εννιά χρόνια ζει στο Λος Άντζελες, ενώ οι διακρίσεις που έχει πετύχει παίζοντας το αγαπημένο της Quake είναι αξιοζήλευτες: Πρώτη στο GDC 98 Quake tournament, πρώτη στο All Female Quake tournament, πρώτη στο Queen of the Hill και το Rocket Arena tournament, δεύτερη στο Frag 4 (Quake 3), έβδομη στο Frag 1, όγδοη στην Quake Con 99!

Το 2001 η Kornelia συνεργάστηκε με το γνωστό gaming δίκτυο GameSpy, συμμετέχοντας στην "Kornelia Challenge": Οποιος ήθελε, μπορούσε να δηλώσει συμμετοχή και να διαγωνιστεί εναντίον της, κερδίζοντας βραβεία όχι μόνο αν τη νικούσε, αλλά έστω και αν κατάφερνε να πετύχει ένα και μόνο frag εναντίον της (στο Quake 3). Η Kornelia συμμετείχε επίσης σε ακόμα μία διεθνή league παικτών, την PGL (Professional Gamers League - ήταν η πρώτη που ιδρύθηκε πριν από πέ-



ντε χρόνια, ενώ λίγο μετά ακολούθησε η CPL. Ενα εξαιρετικό ενδιαφέρον άρθρο για την ιστορία των δύο leagues και γενικότερα για το επαγγελματικό gaming μπορείτε, ειρήσθω εν παρόδω, να βρείτε στη διεύθυνση <http://www.gamespot.com/features/virtual/index.html>.

Η Kornelia διαθέτει ένα προσωπικό site στη διεύθυνση <http://www.threedgraphics.com/kornelia/default.htm>. Εκεί θα μάθετε πολλά και για

το άλλο χόμπι της, πέρα από το gaming, το οποίο είναι οι... παλιές πυξίδες χειρός! Στη διεύθυνση

<http://www.threedgraphics.com/kornelia/compass/compass.htm> υπάρχει μία σελίδα με τις αγαπημένες της αντίκες του είδους...

Την έχουν αποκαλέσει "βασίλισσα" και "θεά του Quake", τίτλο που, εκτός από αυτήν, μόνο η Stevie "Killcreek" Case (την έχουμε παρουσιάσει στο πρώτο τεύχος του περιοδικού "Power Gamer") και η Succubus διεκδικούν επάξια. Συνεντεύξεις της έχουν δοθεί στα μεγαλύτερα περιοδικά του χώρου και όχι μόνο (χαρακτηριστικό παράδειγμα το "Playboy" - χωρίς "πικάντικες" φωτογραφίες πάντως!).

Demos της, για να παρακολουθήσετε από κοντά το παιχνίδι της, μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση <http://www.challenge-tv.com/demos/index.php3?team=kornelia>.

Πάντως, όσοι την έχουν γνωρίσει από κοντά, συμφωνούν πως είναι μια απλή κοπέλα, που της αρέσει η μουσική (rhythm & blues και καλλιτέχνες της Motown), η συγγραφική κουζίνα και η καλή παρέα. Πώς αισθάνεται όταν τραβά την προσοχή ως γυναίκα που παίζει ένα κατά βάση "αντρικό" παιχνίδι; Όπως δηλώνει η ίδια, στα παιχνίδια για υπολογιστή το φύλο δεν μπορεί να επηρεάσει το αποτέλεσμα ενός αγώνα. Δέχεται πως τράβηξε πολλή μάτια επάνω της από τη στιγμή που άρχισε να δείχνει την αξία της στα μεγάλα τουρνουά, προσθέτει όμως πως, κατά τη γνώμη της, αυτό δεν οφείλεται κατά κύριο λόγο στο ότι είναι γυναίκα, αλλά στο ότι παίζει πολύ καλά. Σκοπεύει να συνεχίσει το επαγγελματικό gaming στο Quake 3, καθώς και τις εμφανίσεις της στα μεγάλα τουρνουά.

Σίγουρα, πάντως, δεν θα πρέπει να ανησυχεί, αφού οι "βασίλισσες" εκθρονίζονται δύσκολα!





Η θρυλική σειρά

# THE SWORD OF SHANNARA

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΜΙ  
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!

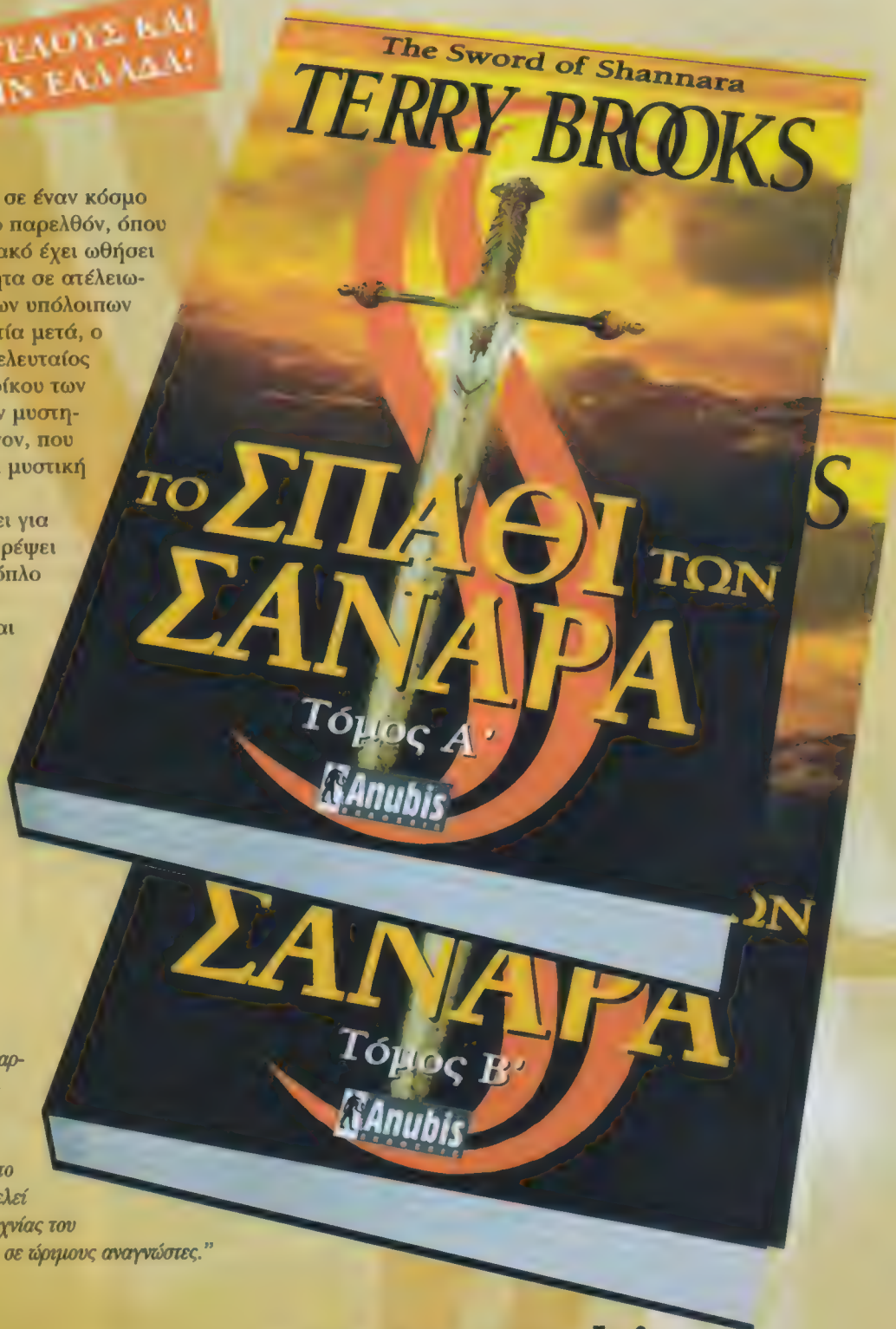
**Ο** θρύλος αρχίζει σε έναν κόσμο χαμένο πια στο παρελθόν, όπου το αρχέγονο Κακό έχει ωθήσει την ανθρωπότητα σε ατέλειωτους πολέμους εναντίον των υπόλοιπων φυλών της Γης. Μία χιλιετία μετά, ο νεαρός Σι Όμφορντ, ο τελευταίος απόγονος του βασιλικού οίκου των Σανάρα, μαθαίνει από τον μυστηριώδη βλοσυρό ξένο Άλανον, που κατέχει την παράξενη και μυστική τέχνη των Δρυιδών, ότι ο Άρχοντας Μάγος σχεδιάζει για άλλη μία φορά να καταστρέψει τον κόσμο. Το μοναδικό όπλο που μπορεί να νικήσει τις Δυνάμεις του Σκότους είναι το Σπαθί των Σανάρα και εκείνος που θα το σηκώσει, θα πρέπει να είναι ένας γνήσιος απόγονος του οίκου. Έτσι, στον Σι στηρίζουν τώρα όλες οι φυλές τη σωτηρία τους.

*"Θανμάσιο! Απόλανσα κάθε στιγμή του."*

- Frank Herbert, συγγραφέας του Dune

*"Ο Brooks ξεδιπλώνει μια συναρπαστική περιπέτεια, που χαρακτηρίζεται από έντονη δράση και ένα πλήθος εντυλών χαρακτήρων. Αν και πρόκειται για το πρώτο μυθιστόρημά του, αποτελεί μια εξάισια ιστορία της λογοτεχνίας του φανταστικού, που απευθύνεται σε ώριμους αναγνώστες."*

- ALA Booklist



Για on-line παραγγελίες: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847  
Κεντρική διόθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095  
Web site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr), e-mail: [anubis@compupress.gr](mailto:anubis@compupress.gr)



## NEVERWINTER NIGHTS

### Νέες περιπέτειες στον κόσμο του NWN

"Ατελείωτες nights πέρασα με το Neverwinter Nights. Ευχήθηκα ποτέ ο winter να μην έρθει, never ever! Έτσι, θα μπορούσα να απολαύσω περιπετειώδεις nights στην πόλη του Neverwinter. Όμως για στάσου... Μου φαίνεται ότι μπορώ να περάσω περιπετειώδεις nights και σε άλλες πόλεις!" Όπως καταλάβατε όλοι, η στήλη "MODified Gaming" αυτού του μήνα είναι αφιερωμένη στο top RPG της χρονιάς (βασισμένο στο D&D 3rd Edition) και θα σας προσφέρει δέκα (!) μοναδικές περιπέτειες, τις οποίες μπορείτε να απολαύσετε είτε σε single player είτε σε multiplayer! The adventure begins...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη  
[www.rpg.gr](http://www.rpg.gr)



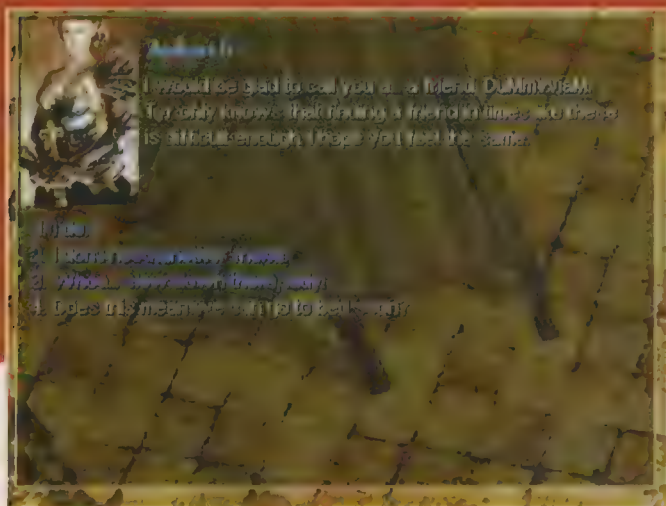
**Σ**τις αρχές Ιουλίου τα πράγματα ήταν πολύ δύσκολα. Το Warcraft III με είχε συνεπάρει, παραληρούσα και, το χειρότερο όλων, ήταν ότι δεν μπορούσα να σταματήσω να παίζω! Όμως, το μοναδικό παιχνίδι που κατάφερε να με ξεκολλήσει από το Warcraft III: Reign Of Chaos βρέθηκε και ήταν το Neverwinter Nights. Και όχι απλώς με ξεκόλλησε, αλλά ούτε καν μπήκα στη διαδικασία του Battle.Net, όπου υπό φυσιολογικές περιστάσεις θα ανησυχούσα μήπως έπασχα από ανίατη ασθένεια (διότι η ισότητα είναι γνωστή: Blizzard=Battle.Net).

Το καλό με το NWN είναι ότι ενσωματώνει καλύτερα από κάθε άλλο RPG μέχρι σήμερα τους κανόνες του D&D και παράλληλα δίνει τη δυνατότητα για τη δημιουργία περιπειών με το Aurora Toolset και την ύπαρξη DM στις online παρτίδες σας. Δεν έχει περάσει

ούτε ένας μήνας από τότε που κυκλοφόρησε το παιχνίδι και οι απανταχού παρωμένοι ξεκίνησαν να δημιουργούν περιπέτειες (κόσμους) για το NWN, ούτως ώστε όλοι εμείς να μπορούμε να τις απολαύσουμε. Από τις περιπέτειες που μάζεψα στο σκληρό μου διάβηξα τις δέκα καλύτερες, για να τις απολαύσετε και εσείς, είτε μόνοι σας είτε με τους φίλους σας. Οι περιπέτειες απευθύνονται, ως συνήθως, σε περισσότερα από ένα άτομα και σε συγκεκριμένου levels χαρακτήρα. Πριν να προχωρήσω στην αναλυτική παρουσίαση κάθε περιπέτειας, επιτρέψτε μου να σας δώσω ορισμένες πληροφορίες για το πού θα







Από τις πιο αστείες επιλογές στους διαλόγους του Neverwinter Nights.



Μπαίνοντας στο παιχνίδι με τον DM Client, μπορείτε να κάνετε τα πάντα ανά πάσα στιγμή! Αυτή είναι η δύναμη του NWN, ο DM.

βρείτε το αρχείο κάθε περιπέτειας και πώς θα το εγκαταστήσετε στο σκληρό δίσκο σας!

## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Η διαδικασία εγκατάστασης κάθε module (οι περιπέτειες ονομάζονται modules) για το Neverwinter Nights είναι πολύ απλή. Παίρνετε το zipped αρχείο της περιπέτειας και κάνετε unzip τα περιεχόμενά του στο directory "modules" του Neverwinter Nights. Υπό φυσιολογικές συνθήκες το directory αυτό πρέπει να υπάρχει στο Neverwinter Nights, αλλιώς να είναι άδειο. Ετοιμασθείτε, λοιπόν, να το γεμίσετε με τις περιπέτειές σας! Προκειμένου να παίξετε μια περιπέτεια, θα μπειτε κανονικά στο παιχνίδι (είτε σε multiplayer, είτε σε single player, ή και με τον DM client), θα ξεκινήσετε New Game και, αντί να επιλέξετε κάποιο από τα chapters του Neverwinter Nights, θα κάνετε κλικ στην τελευταία επιλογή Other Modules. Από εκεί θα

πάτε σε ένα άλλο μενού, στο οποίο θα βρείτε λίστα με ΟΛΕΣ τις περιπέτειες που έχετε βάσει στο directory "modules" του Neverwinter Nights. Επιλέξετε αυτή που θέλετε να παίξετε και η περιπέτεια σας ξεκινά! Προσοχή: Εάν θέλετε να παίξετε ένα module σε multiplayer, πρέπει όλοι όσοι θέλουν να παίξουν, να το έχουν τοποθετήσει στο directory του Neverwinter Nights.

Όλα τα modules που παρουσιάζονται από τη στήλη θα τα βρείτε στο site μου [www.rpg.gr](http://www.rpg.gr), στο τμήμα του Neverwinter Nights, μαζί με αρκετά ακόμα που, εξαιτίας έλλειψης χώρου, δεν κατάφερα να παρουσιάσω από τη στήλη. Τα modules θα τα παρουσιάσω με αλφαβητική σειρά, αναφέροντας σε ποια levels χαρακτηρών απευθύνονται και για πόσους παίκτες! Here goes...

### CONTEST OF CHAMPIONS

Contest of Champions

Παίκτες: 4vs4

Πρόκειται για το πρώτο module που έχει βγει για το Neverwinter Nights από την

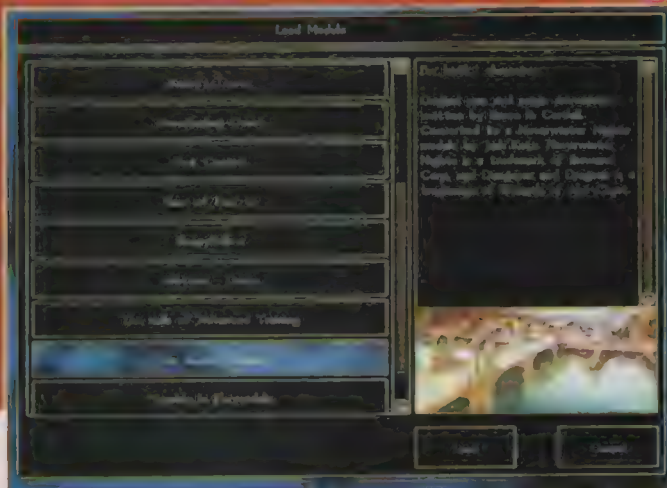


Το NeverWinter Nights είναι ένα παιχνίδι στο οποίο καλείστε να δείξετε... χαρακτήρα!



Από το αρχικό μενού του παιχνιδιού επιλέγετε New και στη συνέχεια το Menu Other Modules...





Αφού έχετε επιλέξει Other Modules, θα εμφανιστούν όλες οι περιπέτειες που έχετε στο directory modules του Neverwinter Nights.



Κάνοντας cast το spell armor. Με ξεστραλίζουν τα λόγια που ακούγονται κατά τη διάρκεια του spellcasting. Κόβει φλέβες μιλάμε.

ίδια την Bioware, το οποίο δεν είναι ακριβώς περιπέτεια, αλλά κάτι σαν arena για μάχες μεταξύ παικτών. Οι παίκτες παρατάσσονται σε ομάδες των τεσσάρων απόμων και επιδίδονται σε ατελείωτες μάχες! Ξύλο μετά μουσικής που λένε.

## DUNGEON OF DOOM

Levels: 9-15

Παίκτης: 2-3

Κλασική Dungeon Crawl περιπέτεια, δηλαδή εξερεύνηση του μπουντρουμιού και

σφράξιμο όποιου βγει μπροστά μας! Τα μαγικά αντικείμενα και οι ανταμοιβές κυμαίνονται σε λογικά επίπεδα.

## ISLAND OF DOOM

Levels: 8-12

Παίκτης: 2-4

Αυτή η περιπέτεια είναι φοβερά δύσκολη και θα αποτελέσει πρόκληση για όλους τους παίκτες που θα τη δοκιμάσουν. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι είναι και υπερβολική! Παρόλ' αυτά έχει πλάκα να τη δοκιμάσετε.

## NEVERENDING QUEST

Levels: 5-20

Παίκτης: 12

Η περιπέτεια αυτή είναι λίγο πιο ψαγμένη και έχει αρκετά ενδιαφέροντα quests. Θα χρειαστείτε περίπου 5 με 6 ώρες για να την ολοκληρώσετε.

## PLAIN OF FEAR V 2.0

Levels: 18-20

Παίκτης: 2-5

Εδώ έχουμε να κάνουμε με την πιο high level περιπέτεια που έχει βγει μέχρι τώρα. Αρκετά καλή δουλειά, μπόλικο τέρατα και ουκ ολίγοι θησαυροί! Βρείτε δυ-

## MOD news!

Ο φίλος της ιστορίας μας Black Coder (Βασίλειος δεν σου ταιριάζει κανένα που μπορεί με επιτυχία να κάνει για την ιστορία 5 χρόνια για το Baldur's Gate III (I) ο Mark, όλα τρία που είναι για τον κόσμο είναι. Μπαζώ ότι μπορεί να κάνει ανεπίσημα ένα σκηνικό συγκριτικά με moddicalians για το Baldur's Gate II. το κάρναβ (μετά το Neverwinter Nights) HPG είναι ένα παιχνίδι! Ένα κάρναβ και αυτός είναι! modd για Baldur's Gate II του παρακάτω γίνεται της II) να μην είναι το ίδιο, όπως ώστε να είναι πιο εύκολο να ερμηνεύει. Προτού είπατε, να επισημάνω και τους κάτω κάρναβ. Βαγγέλης Ιωαννίδης, Νίκος Παπαδόπουλος και Παντελής Τεμενίδης για το συγκριτικό και συγκριτικό 4-αυτά που μου έστειλαν. Κάποιος να το γράφει work game. Χρησιμοποιώ τη συγκριτική της για να ξέρω ότι κάποιος και εγώ αγοράζω αυτή τη στιγμή (κατά το μέγεθος P).

Ορίστε οι moddification Theivery για το Unreal Tournament! Πριν από δύο τυχάρω έχω κάνει με ενδιαφέρον σε αυτή. 122MB είναι και τη στιγμή που αλκυονίδες αυτής οι γράμμες, η 544mb ISOV που το αποθηκεύει. Μόλις ολοκληρώσω το download, πρέπει να κατέβω και τη πρώτη patch που βρέθηκε. Όταν τελειώσω με το καλό, θα έλεγε ότι το modd (αποθηκεύεται σε έναν πολύ καλό και το πιθανότερο είναι να μην είναι παρά μόνο στα εγγραφή παιχνιδιού).

Τρίτη και τελευταία κλήση για το δημιουργία κάρναβ mod. Ηδη έχουν δημιουργηθεί τα πρώτα όπλα έτοιμα και τα αποθηκεύονται σε e-mail τους. Αρχές Σεπτεμβρίου θα κοινοποιηθεί το πρώτο σε ένα modd, όπως ώστε να γνωρίζετε πότε να βρείτε. Η έλξη ο κάρναβ και να αποθηκεύονται το mod σε κανένα! Προσπαθήστε να προτείνω κάτι σε Warcraft III ή Neverwinter Nights ή Παύλο III. Όσοι από τους φίλους να συμμετάσχουν σε αυτή την προσπάθεια, στείλτε μου ένα e-mail στο DaimiW@M.com.gr.

Καιρός να βείτε πότε γρήγορα κάρναβ με κινηματογράφους. Βρείτε το Dungeon Siege πριν από ένα μήνα. Αρχίζουν και "A", "DVT", "Παύλο Παπαδόπουλος", "Αντώνη Ιωαννίδη, χριστιανό, τι παλαιό και είναι αυτό!... Δεν έφτανε δύο φέτες, γίνεται ένα κάρναβ που Warcraft III, Neverwinter Nights) και τώρα όπως θα γίνει το Dungeon Siege! Δεν έλεγε, όλα και κάποιος θα αρχίσουν να κάνουν, αλλά αυτό είναι λάθος να μην είναι το κινηματογράφος, για και στον παλαιό ένα Warcraft III RPA, με όλη τη γρήγορα, χρησιμοποιώντας κινηματογράφους και κινηματογράφους. Παύλο Ιωαννίδη, όπως, η κινηματογράφος Warcraft III έχει να δείξει σχετικά πολλά κινηματογράφους moddicalians, το οποίο σίγουρα θα χρησιμοποιήσουν από την κάρναβ στην Αμερική, Ασία, και να μην είναι στο κάρναβ που είναι μια άσκηση και να έχει το κινηματογράφος!



νατούς συντρόφους και προσπαθήστε να επιβιώσετε στην Plain Of Fear. Στο module αυτό καλό θα ήταν να υπήρχε και DM.

#### SLEEPY HOLLOW

Levels: 10+

Παίκτες: 2+

Μην εξαπατάστε από το όνομα. Αυτή η περιπέτεια δεν έχει να κάνει με την ομώνυμη ταινία του ακέφαλου καθαλήρη. Είναι μια καθαρά PvP Arena, η οποία περιέχει και ένα μικρό side quest για να μη βαριέστε εάν δεν βρίσκετε αντίπαλο! Έχει πολλή πλάκα.

#### THE HALLS OF TRAINING

Levels: Όλα

Παίκτες: 1-24

Δεν πρόκειται ακριβώς για περιπέτεια αλλά για trainer, που σας επιτρέπει, με τη χρήση των NPCs που υπάρχουν, να γίνετε ό,τι class, race και level θέλετε και να εξοπλίσετε το χαρακτήρα σας με όποια spells, items, weapons και armors θέλετε! Ενδιαφέρον :)

#### THE SUNLESS CITADEL

Levels: 1

Παίκτες: 2-4

Όσοι από εσάς προέρχεστε από το χώρο του Dungeons & Dragons, σίγουρα θα αναγνωρίσετε αυτό το όνομα. Συγκεκριμένα αυτή είναι η πρώτη περιπέτεια που εξέδωσε η Wizards Of The Coast (συγγραφέας Bruce R.Cordell) για το D&D 3rd Edition. Το the Sunless Citadel είναι μια όσο το δυνατόν πιο πιστή μεταφορά της περιπέτειας στον κόσμο του Neverwinter Nights.

#### Trouble In Flarvendale

Levels: 3-8

Παίκτες: 2-4

Μια περιπετειούλα βασισμένη στον κόσμο του Forgotten Realms. Αποτελείται από δύο μεγάλα quests και αρκετά encounters.

#### Village Of Staedwall

Levels: 1-10

Παίκτες: 2-10

Αυτή η περιπέτεια είναι η βάση από την οποία μπορούν οι χαρακτήρες να ξεκινούν οποιαδήποτε campaign τους. Αποτελείται από ένα χωριουδάκι στο οποίο υπάρχει ό,τι μπορεί να χρειαστούν οι παίκτες. Οπότε, μόλις τελειώνουν κάθε περιπέτεια, θα γυρνάνε πίσω για ανεφοδιασμό και μετά θα ξαναφύγουν για τις νέες περιπέτειές τους!

PC

## BONUS MOD: BID FOR POWER 1.2

<http://www.planetquake.com/bidforpower>

Bid For Power είναι το όνομα το πρώτου modification, το οποίο μεταφέρει τον κόσμο του Manga και Anime στο γραφικό περιβάλλον του Quake III: Arena. Αρχικά είχε δημιουργηθεί η εντύπωση ότι πρόκειται για κάτι σαν Dragonball Z, αλλά αργότερα ξεκαθαρίστηκε ότι πρόκειται για τελείως διαφορετικό project, μια και υπήρχε κάτι αντί-



στοιχο υπό δημιουργία από μία άλλη mod team. Δυστυχώς, το Dragonball Z mod για το Quake III: Arena ακόμα δεν είναι έτοιμο, οπότε το μοναδικό Anime/Manga modification που έχουμε στα χέρια μας είναι αυτό, το Bid For Power version 1.2. Το αρχείο εγκατάστασης του Bid For Power mod θα το βρείτε στο directory του CD "/modifications/" και έχει το όνομα "Bid For Power1.2.exe". Η διαδικασία εγκατάστασης είναι σχετικά απλή. Αφού έχετε εγκαταστήσει το Quake III: Arena στο σκληρό δίσκο σας και το έχετε patchάρι στην έκδοση 1.31, δεν έχετε παρά να τρέξετε το αρχείο "Bid For Power1.2.exe". Προσοχή χρειάζεται όταν σας ζητηθεί το directory του σκληρού δίσκου σας όπου βρίσκεται το Quake III: Arena, να δώσετε το σωστό και όχι αυτό που θα εμφανιστεί αυτόματα στην μπάρα. Μόλις τα τελειώσετε όλα αυτά, μπορείτε να απολαύσετε το Bid For Power, τρέχοντας το αντίστοιχο εικονίδιο από το desktop σας.

Με το που μπειτε στο βασικό μενού, το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να καθορίσετε τα πλήκτρα για το Bid For Power. Επιλέξτε πώς θα κάνετε Recharge το KI, πώς θα μπαίνει σε Turbo mode ο χαρακτήρας σας και, τέλος, πώς θα πετάει. Αφού, λοιπόν, τα κάνετε όλα αυτά και από την επιλογή Player (στα Options) διαλέξετε ποιον χαρακτήρα θα έχετε (γιατί κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικά spells), είστε

έτοιμοι να παίξετε Bid For Power. Σας συνιστώ να παίξετε multiplayer το Bid For Power, μια και τα Bots δεν είναι και τόσο αξιόλογα (κάπως κολλάνε). Το gameplay του Bid For Power είναι πολύ απλό. Ο σκοπός σας είναι παρόμοιος με αυτόν του Quake III: Arena, μόνο που οι χαρακτήρες μπορούν να πετούν και να έχουν special δυνάμεις (και όχι όπλα)! Κάτω αριστερά υπάρχει μια μπάρα ενέργειας, το KI. Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε μια επίθεση ή μπαίνετε σε Turbo Mode, ο χαρακτήρας καταναλώνει KI. Το KI αναπληρώνεται πατώντας ένα ειδικό πλήκτρο και ο χαρακτήρας ακινητοποιείται γεμίζοντας την ενέργειά του. Σε περίπτωση που πετάτε, τότε το KI αναπληρώνεται πιο αργά! Όταν ξεκινάτε να παίξετε μια πίστα, ο χαρακτήρας σας μπορεί να κάνει ελάχιστα spells, όμως όσο περισσότερα frags κερδίζετε (δηλαδή σκοτώνετε τον αντίπαλο) σας δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιείτε όλο και περισσότερες δυνάμεις. Όσο πιο ισχυρή είναι μια δύναμη (επίθεση) τόσο περισσότερο KI καταναλώνεται όταν τη χρησιμοποιείτε. Το Bid For Power έχει ειδικά διαμορφωμένες



κορυφαίες πίστες, οι οποίες θυμίζουν πολύ τον κόσμο του DragonBall Z (επειδή δεν είμαι του χώρου, έχει κάποιο όνομα αυτός ο κόσμος;). Πρόκειται για ένα από τα πιο ολοκληρωμένα και άκρως διασκεδαστικά mods που έχω παίξει (πετάτε, τρέχετε, αμολάτε spells). Ειδικά σε multiplayer, είναι άφογο. Υπάρχει στο Internet και μία έκδοση του ίδιου mod, με όνομα Bid For Power Tournament, η οποία είναι κοντά στα 250+ Mega Byte (δυστυχώς έχασα το link). Την κρατώ μέχρι το "PC Master" να συνοδεύεται από DVD... Τότε θα σας την προσφέρω απλόχερα :).





# Wtopia

Εμπόριο: Μίμης Μίμης  
Βιβλίων: Βιβλίων

Και αυτόν το μήνα, φίλοι μας, έχουμε να σας παρουσιάσουμε αρκετά νέα προϊόντα και ειδήσεις από το χώρο της φαντασίας και της στρατηγικής. Νέα έκδοση για το Star Wars D20, rulebook και campaign για το Call of Cthulhu, οδηγίες για το Lord of the Rings card game στα ελληνικά, καθώς και η δυνατότητα να φτιάξετε τη δική σας κάρτα Magic (σε συνεργασία με άλλους παίκτες) είναι ορισμένα από όσα ξεχωρίσαμε. Καλή διασκέδαση!

## SWASHBUCKLING ADVENTURES ΕΝΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ CAMPAIGN

**Π**ριν από 200 χρόνια υπήρχε ένας διαφορετικός κόσμος, ένας κόσμος όπου γενναίοι μουσικοφόροι πολεμούσαν την αδικία στο όνομα του βασιλιά, τοιμηροί πειρατές γίνονταν πλούσιοι σε ένα βράδυ και τα ζητήματα τιμής λύνονταν με δύο ξίφη. Αυτός είναι ο κόσμος του Εροή Φλιν, του Αλέξανδρου Δουμά και του Κόμη Μόντε Χρίστο. Είναι ο κόσμος του Swashbuckling Adventures. Στις σελίδες του βιβλίου θα βρείτε:

▼ Όλα όσα χρειάζεστε για να δημιουργήσετε ένα swashbuckling campaign, χρησιμοποιώντας το δημοφιλές d20 σύστημα

▼ Λεπτομέρειες για την Thea, τον κόσμο του παιχνιδιού ρόλων 7th Sea

▼ Πάνω από 10 νέες βασικές κλάσεις όπως το ληστή και τον ιεροεξεταστή

- ▼ Περισσότερες από 90 prestige classes
- ▼ Νέους κανόνες για ναυτικές μάχες, μεγάλες μάχες και δημιουργία πλοίων
- ▼ Νέα μαγικά αντικείμενα και τεχνουργήματα
- ▼ Έναν λεπτομερή χάρτη της Thea και συμβουλές για να εισαγάγετε τα περιεχόμενα του βιβλίου σε οποιονδήποτε κόσμο

Για να χρησιμοποιήσει το Swashbuckling Adventures ο DM θα πρέπει να έχει το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ένα προϊόν της Alderac Entertainment Group.

Τιμή: € 45,50

Διάθεση Κάισσα

## STAR WARS REVISED Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ "ΠΟΛΕΜΟΥ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ" ΣΕ D20

**Ζ**ήσε στον πιο συναρπαστικό φανταστικό κόσμο όλων των εποχών. Αγώνισου για να διατηρήσεις την τάξη και την ειρήνη στη Δημοκρατία, συμάχησης με τους επαναστάτες στον αγώνα τους ενάντια στην αυτοκρατορία ή υπεράσπισε τη νέα δημοκρατία από την τυραννία του Yuuzhan Vong. Το μόνο όριο για τις περιπέτειες είναι η φαντασία σου. Πάρε στα χέρια σου την τύχη σου και γίνε ένας από τους μεγαλύτερους ήρωες του γαλαξία! Το βιβλίο περιέχει όλα όσα χρειάζεσαι για να παίξεις στον κόσμο του Πολέμου των Αστρων. Αναλυτικά θα βρείτε:

- ▼ Σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων με εννέα ηρωικές κλάσεις, δέκα prestige κλάσεις και 17 διαφορετικές ράτσες
- ▼ Κανόνες και οδηγίες για να παίξετε ανδροειδή ως χαρακτήρες
- ▼ Λεπτομέρειες για το πώς να παίξετε σε οποιαδήποτε χρονική περίοδο όπως στην εποχή της επανάστασης ή την εποχή της νέας τάξης των Τζεντάι
- ▼ Στατιστικά για όλους τους ήρωες και τους αντιπάλους τους που εμφανίστηκαν και στις πέντε ταινίες
- ▼ Εξοπλισμούς, όπλα, οχήματα και διαστημόπλοια
- ▼ Νέους κανόνες για τα skills, feats, experience και Dark Side points
- ▼ Νέους κανόνες για μάχες με διαστημόπλοια και οχήματα και άλλα πολλά!

Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ένα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 48,00

Διάθεση Κάισσα



## CALL OF CTHULHU

ΓΙΑ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕ... ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ!



**Α**ρχαία γνώση και σκοτεινά μυστικά περιμένουν αυτούς που είναι αρκετά γενναίοι ή ανόητοι για να ακολουθήσουν άγνωστα μονοπάτια. Ανακάλυψε τρομακτικά τέρατα που απηχούν ακόμα και τη σκοτεινότερη φαντασία. Αντιμέτωπος φρικιαστικά πλάσματα που είναι αθέατα για τους λογικούς. Η τύχη των ερευνητών αν αποτύχουν είναι χειρότερη και από το θάνατο, αλλά η ανταμοιβή είναι τόσο μεγάλη που δεν μπορεί να την κατανοήσει το θνητό μυαλό.

Εμπνευσμένο από τα έργα του H.P. Lovecraft, το Call of Cthulhu είναι ένα D20 παιχνίδι ρόλων. Στο βιβλίο θα βρείτε όλα όσα χρειάζεστε για να δημιουργήσετε χαρακτήρες και να εξερευνήσετε αυτό τον τρομακτικό κόσμο. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ένα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 39,99

Διόθεση Κάισσα

## TRAPS & TREACHERY II

ΠΑΓΙΔΕΣ ΓΙΑ ΤΑ D20 GAMES ΣΑΣ

**Σ**τις σελίδες του Traps & Treachery II θα βρείτε:

- ▶ Περισσότερες από 150 μαγικές και μηχανικές παγίδες
- ▶ Δεκάδες όμορφα σκίτσα που εξηγούν το μηχανισμό των παγίδων
- ▶ Κόλπα και τεχνικές για να κάνετε ακόμα πιο δύσκολες τις παγίδες σας
- ▶ Κανόνες για τη σπανιότητα των δηλητηρίων και περισσότερες από 80 νέες λεπτομερείς λίστες δηλητηρίων, φυσικών και υπερφυσικών.
- ▶ Ένα κεφάλαιο αφιερωμένο σε μοναδικά παζλ και προκλήσεις για να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους οι παίκτες αλλά και οι χαρακτήρες τους

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο GM θα χρειαστεί το D&D: Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ένα προϊόν της Fantasy Flight Games.



Τιμή: € 32,50 Διόθεση Κάισσα

## ADVENTURES AT HOGWARTS BOOSTER

NEO EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ HARRY POTTER CARD GAME

**Α**νακάλυψε τις καλύτερες ιστορίες που συνέλαβε ο J.K. Rowling για τον κόσμο του Harry Potter. Αυτή η επέκταση θα προσφέρει στους παίκτες του Harry Potter Card Game νέες ιστορίες, χαρακτήρες και αντικείμενα που θα τους βοηθήσουν να ζήσουν την εμπειρία του Harry Potter στο παιχνίδι. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ένα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 4,40 Διόθεση Κάισσα



## ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΦΩΣ

ΤΟ ΤΕΤΑΡΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ "LEGACY OF THE DROW"

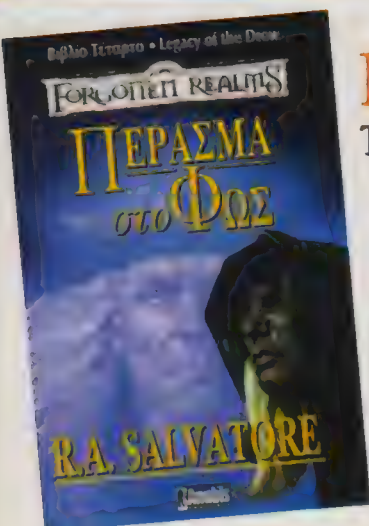
**Ε**ξι χρόνια. Όλα και τόσο μεγάλο διάστημα στη ζωή ενός ντρώου. Κι όμως, μετρώοντας τους μήνες, τις εβδομάδες, τις μέρες, τις ώρες, νόμιζα ότι είχα μείνει μακριά από τη Μίθριλ Χολ εκατό φορές περισσότερο. Εκείνος ο τόπος ήταν μια ολόκληρη ζωή, ένας άλλος τρόπος διαβίωσης, ένα εφιαλτήριο για...

Για τι; Για πού;

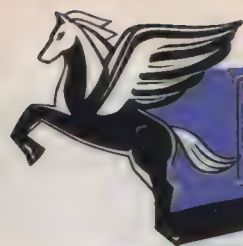
Ερωτήσεις στις οποίες δίνει απάντηση το τέταρτο βιβλίο της σειράς "Legacy of the Drow" του εκπληκτικού R.A. Salvatore, το οποίο κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Anubis με τίτλο "Πέρασμα στο Φως". Σίγουρα ένα must για τους φίλους της fantasy λογοτεχνίας.

Τιμή: € 11,00 Διόθεση Anubis

Ένα προϊόν των Wizards of the Coast.







# Utopia

## FAITHS & PANTHEONS

SUPPLEMENT ΓΙΑ ΤΑ FORGOTTEN REALMS



**Κ**ληρικοί ή απλοί χωρικοί, μάγοι και πολεμιστές, σχεδόν όλοι στο Faerun τιμούν και πιστεύουν έναν θεό. Μερικές θεϊκές δυνάμεις εμπνέουν σεβασμό, ενώ άλλες προκαλούν φόβο. Καλοί ή κακοί, όμως, όλοι οι θεοί των Forgotten Realms συνυπάρχουν στις σελίδες αυτού του βιβλίου. Αναλυτικά θα βρείτε:

- Περισσότερες από 110 θεότητες
- Τις δυνάμεις και ικανότητες που χαρίζουν οι θεοί στους πιο πιστούς ακολούθους τους
- 20 specialty prestige classes

- Τέσσερις χάρτες ναών
- Νέα μαγικά αντικείμενα και πολλή αλληλ

Τιμή: € 39,60

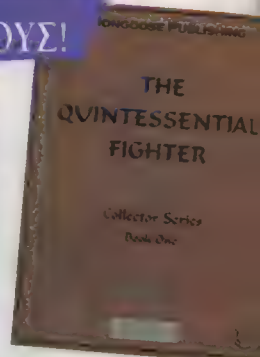
Διάθεση Κάισσα

Ένα προϊόν των Wizards of the Coast.

## THE QUINTESSENTIAL FIGHTER

ΓΙΑ FIGHTERS ΠΟΥ...  
ΣΕΒΟΝΤΑΙ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΟΥΣ!

**Τ**ο Quintessential Fighter είναι το πρώτο πραγματικό βιβλίο για την κλάση του Fighter στο d20 σύστημα και περιέχει πολυτίμες πληροφορίες για όλους τους παίκτες που θέλουν να εκμεταλλευτούν πλήρως τις δυνατότητές του. Στις σελίδες του θα βρείτε νέα prestige classes, feats, πολεμικά στυλ, εξοπλισμούς αλλιά και κανόνες για τουρνουά, μονομαχίες και μαζικές μάχες.



Τιμή: € 26,00

Διάθεση Κάισσα

Ένα προϊόν της Mongoose Publishing.

## RAVENLOFT GAMEMASTER SCREEN

ΜΙΑ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ SCREEN ΓΙΑ ΤΟΝ DM



**Ο**ι DMs του Ravenloft είναι ταυτόχρονα και οι πιο δύσκολοι. Το Ravenloft Gamemaster Screen είναι το καλύτερο εργαλείο για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις του Ravenloft. Το βιβλίο περιέχει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για να διαχειριστείτε το παιχνίδι στο Ravenloft.

Το Ravenloft Gamemaster Screen είναι το καλύτερο εργαλείο για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις του Ravenloft. Το βιβλίο περιέχει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για να διαχειριστείτε το παιχνίδι στο Ravenloft.

Ένα προϊόν της Sword & Sorcery-Arhaus.

Τιμή: € 18,00

Διάθεση Fantasy Shop

## FREEPORT - CITY OF ADVENTURE

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΦΗΜΟ ΛΙΜΑΝΙ



**Κ**αθώς ήρθατε στο Freeport, την πόλη από την οποία έχουν ξεκινήσει χιλιάδες περιπέτειες! Το Freeport: City of Adventure είναι το αποτέλεσμα δουλειάς δύο ετών, ο απόλυτος οδηγός για την πιο κακόφημη πόλη σε όλους τους φανταστικούς κόσμους. Κάθε σελίδα ξεχειλίζει από πλούσιες λεπτομέρειες και πρακτικές πληροφορίες, όλες όσες χρειάζεστε για να εισαγάγετε το Freeport στο campaign setting σας! Αναλυτικά θα βρείτε:

- Έναν μεγάλο χάρτη της πόλης

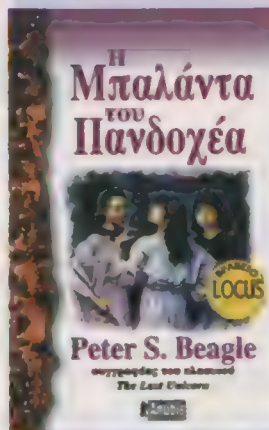
- Πολλά νέα feats, ξόρκια και μαγικά αντικείμενα
- Δύο νέες prestige classes: τον Freeport Pirate και τον Crime Boss
- Μια βαθύτερη ματιά στην ιστορία και κοινωνία του Freeport

Τιμή: € 39,90

Διάθεση Κάισσα

Ένα προϊόν της Green Ronin Publishing.

## Η ΜΠΑΛΑΝΤΑ ΤΟΥ ΠΑΝΔΟΧΕΑ ΤΟ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑ ΤΟΥ PETER S. BEAGLE ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ



**Π**ολλοί από σας θα γνωρίζετε τον Peter S. Beagle από το περίφημο 'The Last Unicorn'. Στη 'Μπαλάντα του Πανδοχέα', που κέρδισε το βραβείο Locus, ο Beagle συνδυάζει με μοναδικό τρόπο την αγάπη, τη μαγεία και το θάνατο, ενώ το μάυρο κούμπου του είναι πάντοτε παρόν, όπως και ο χαρακτηριστικός λυρισμός του, που φέρνει στο νου το μεγάλο Tolkien. 'Ήρθαν από τη στροφή του δρόμου, πέρα από το ρυάκι που κανείς δεν πίνει το νερό του. Τρεις γυναίκες ήταν, τρεις καθαλάρισσες που πήγαιναν κοντά κοντά. Μια μαύρη, μια καστανή και μια τόσο ανοικτόχρωμη που η λέξη λευκή θα έχανε τη σημασία της...'

Τιμή: € 18,00

Διάθεση Anubis

Ένα προϊόν της RoC.



# Ποιος δεν παίζει Magic;

## Η νέα επέκταση είναι εδώ!



# JUDGMENT



**MAGIC**  
The Gathering

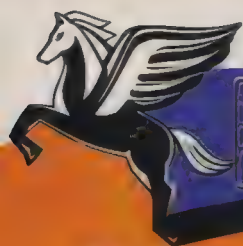


καίσορα

ανοικτή γραμμή : 010 6929165

ANTALEA





# Utopia

## Utopia Calendar

Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση [pcmaster@compupress.gr](mailto:pcmaster@compupress.gr) ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!

### ΤΟ D&D ΖΩΝΤΑΝΟ ΧΡΟΝΙΚΟ SCARRED LANDS ΕΞΑΠΛΩΝΕΤΑΙ

Το μεγαλύτερο ανεξάρτητο Ζωντανό Χρονικό D&D που οργανώθηκε ποτέ εξαπλώνεται με μεγάλη ταχύτητα. Πάνω από 100 φιλόδοξοι adventurers έχουν ξεκινήσει το δρόμο της μεγάλης περιπέτειας στον κόσμο των SCARRED LANDS. Τα γεγονότα έως σήμερα καλύπτουν τις πόλεις των Hollowfaust, Calastia, Mithril και Shelzar και οι εξελίξεις είναι δραματικές. Οποιος θέλει να μη μείνει έξω από την

πλουσιότερη ζωντανή περιπέτεια D&D που παίζεται ποτέ, μπορεί να πάρει μέρος σε αυτήν στα καταστήματα:

▼ **Fantasy Shop Βικτωρίας**: 3ης Σεπτεμβρίου 103, τηλ.: 010 8231072

▼ **Δρυϊδης**: Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 010 2792240

▼ **Ψυχής τα Λαμπυρίσματα**: Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770

▼ **Dark Side**: Καλλιθέα, τηλ.: 010 9537100



### ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770

#### ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ

Δραστηριότητες σε συνεχή βάση:  
Role Playing Games

1. Συμμετοχή στο νέο campaign "Στα μονοπάτια της Ανατολής" με αφιετηρία την Ελλάδα του 1910 στο σύστημα d20 του "Call of Cthulhu"

2. Ελεύθερο campaign μέσα από Adventurers Guild "Ζωντανό Χρονικό στα Scarred Lands"

3. Συμμετοχή σε νέο campaign "Lord of the Rings"

4. Πειραματικό campaign STAR WARS "Ζώντας στο Tatooine"

#### Card Games

▼ Arena Magic: The Gathering

▼ Lord of the Rings League

▼ Star Wars League

▼ PoKeMon League, Harry Potter League

▼ Football Champions θερινό πρωτάθλημα

#### Miniatures Games

▼ "Πολιορκία" Mage Knight

#### Παιχνιδιού του μήνα

|      |    |   |
|------|----|---|
| Παρ. | 2  | FNM                                     |
| Εξά. | 3  | Lord of the Rings (Τουρνουά) Multi      |
| Παρ. | 4  | Lord of the Rings (Τουρνουά) One to One |
| Παρ. | 9  | FNM                                     |
| Εξά. | 10 | Magic: Type II (Τουρνουά)               |

Εν συνεχεία το κατάστημα θα παραμείνει κλειστό για διακοπές έως τις 5 Σεπτεμβρίου.

### THE GATES ARE OPEN : ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΚΑΤΑΚΑΛΟΚΑΙΡΟ

Κι αυτό το καλοκαίρι τα καταστήματα με παιχνίδια Στρατηγικής & Φαντασίας θα παραμείνουν συνεχώς ανοικτά, αποτελώντας μια συντροφιά για όσους θα μείνουν ακόμη και τον Αύγουστο στις πόλεις. Συνεχίζονται κανονικά τα Friday Night Magic κάθε Παρασκευή απόγευμα στα καταστήματα Κάισσα

(με δώρο τις μοναδικές συλλεκτικές κάρτες του FNM), όπως και η Αρένα με τους καθημερινούς αγώνες της στο Magic: The Gathering. Δίπλα, όμως, στο Magic υπάρχουν και τα παιχνίδια ρόλων με τις περιπέτειες για νέους και παλαιούς παίκτες, που συγκεντρώνουν το ενδιαφέρον αυτή την εποχή όπως

και τα παιχνίδια στρατηγικής με φιγούρες που παρουσιάζουν τους ήρωες των κόμιξ της Marvel σε βαθμμένες φιγούρες, έτοιμες για μάχη. Μην αισθάνεστε άσχημα, λοιπόν, υπάρχουν και άλλοι (άτυχοι, καταραμένοι, ματαιασμένοι, δεν ξέρω...) που περνούν τον Αύγουστο στην Αθήνα!

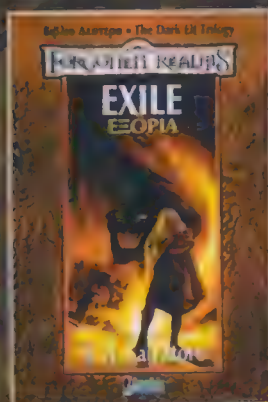


Ο συναρπαστικός κόσμος των...

# FORGOTTEN REALMS

...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

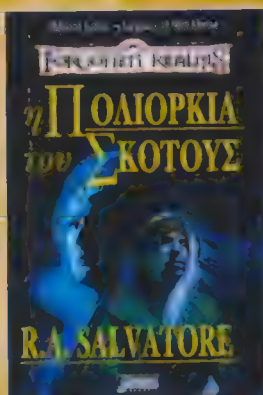
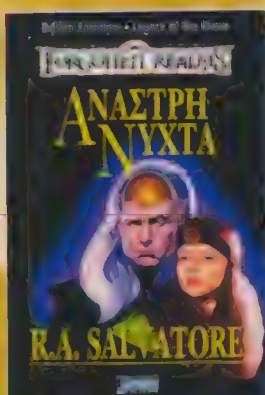
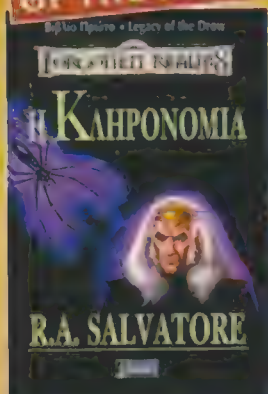
## THE DARK ELF TRILOGY



## THE ICEWIND DALE TRILOGY



## LEGACY OF THE DROW



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ  
ΤΟ ΤΕΤΑΡΤΟ  
ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ



©2001 Wizards of the Coast, Inc.

Για on-line παραγγελίες:

[www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847  
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095  
Web site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr), e-mail: [anubis@compupress.gr](mailto:anubis@compupress.gr)







## ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

**Π**όσο θα ήθελα το "PC Master" να ήταν ένα περιοδικό αφιερωμένο στα ταξίδια και στα θαλάσσια σπορ! Τότε το τεύχος Αυγούστου θα είχε το πιο ενδιαφέρον περιεχόμενο από όλα τα υπόλοιπα τεύχη του χρόνου! Τώρα, όμως, με τα παιχνίδια και τα PCs που ασχολείται, τι να γράφει κανείς τον Αύγουστο; Όχι τίποτε άλλο, αλλιά οι αναγνώστες του ή θα ιδροκοπούν στην πόλη, ξεχασμένοι από όλους, οπότε θα βρίζουν και εμάς όσο ευγενικά και αν τους θυμίζουμε την παρουσία μας, ή θα είναι στις παραλίες, πιθανώς με σύνδρομο στέρησης του keyboard και εμείς θα εντείνουμε τον πόνο τους!

Τέλος πάντων, θα δώσουμε τις προτάσεις μας για την καλοκαιρινή ραστώνη και ας τις πάρει το κύμα, δεν έγινε και τίποτε. Οποιοι τις ακολουθήσουν κατά γράμμα είναι σίγουρο πως θα περάσουν αξέχαστες διακοπές.

Ο τρόπος προσέγγισης στο θέμα γίνεται βάσει των αναγκών των παικτών, κι έτσι τα αποτελέσματα και οι προτάσεις θα είναι σίγουρα και σωστά αξιολογημένα.

**Ανάγκη πρώτη:** Διαφυγή, απομάκρυνση από την καθημερινότητα, αλλαγή οριζόντων.

**Μύθος:** Παραλία με καθαρή άμμο, γαλάζια κρυστάλλινα νερά, πεύκα ως τη θάλασσα, ψυχή στον ορίζοντα.

**Πραγματικότητα:** Καραβάνια από (παρόμοιους) ταξιδευτές, αντηλιακό, σκουπίδια, η Βανδή στο maximum των αντοχών.

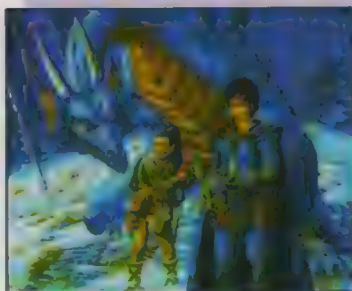
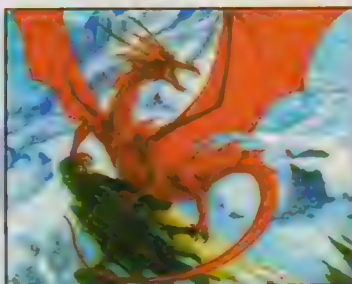
▼ **Λύση:** Dungeons & Dragons, Role Playing στην παραλία. Απαιτείται ένα ζήρι ή μία τράπουλα για να βγάζει τυχαίους αριθμούς. Κατά τα άλλα, σωτηρία! Έχει διαπιστωθεί (και επιστημονικά αποδεικνύει) πως ο μέσος role player δεν επικοινωνεί με το (πραγματικό) περιβάλλον του πέντε λεπτά μετά την έναρξη της περιπέτειας, αλλιά κυκλοφορεί με το chain mail κραδαινόντας το σπαθί και δεν παίρνει χαμπάρι ούτε από παληροϊακά κύματα. Η μεγάλη συνοχή της ομάδας, τα συνεχή προβλήματα και η ανάγκη για επιβίωση κάνουν να περνούν σε δεύτερη μοίρα ασήμαντα πράγματα όπως το μπάνιο, η ζέστη, οι φωνές των διπλανών. Και δεν υπάρχει τίποτε πιο φυσικό απ' αυτό: Πρώτη προτεραιότητα έχει η επίτευξη του αντικειμενικού σκοπού, ιερού ή όχι, ή ακόμη και ποταπού και εάν ο Dungeon Master είναι φιλοπερίεργος, τι μας νοιάζει; Τα εμπόδια βρίσκονται εκεί για να τα ξεπερνάμε και οι περιπέτειες για να τις ολοκληρώσουμε!

**Ανάγκη δεύτερη:** Φαγητό.

**Μύθος:** Ταβερνάκι πλάι στο κύμα, ευγενικό προσωπικό, χταποδάκι στα κάρβουνα (μαλακό), ουζάκι νέας εσοδείας, πατάτες της γιαγιάς, σαλάτα που μυρίζει χωριό.

**Πραγματικότητα:** Τσιμέντο πλάι στο κύμα, πλαστικές καρέκλες. Αγενής σερβιτόρος, πηγμένος στη δουλειά, φέρνει καμένο λάστιχο με βεντούζες, πατάτες που μυρίζουν αμμωνία και σαλάτα που... δεν μυρίζει τίποτε! Λογαριασμός; Ευτυχώς είναι σε ευρώ και δεν τον καταλαβαίνουμε ακόμη καλά...

▼ **Λύση:** Η ύπαρξη του τραπεζιού και οι ειδικές συνθήκες κάνουν



την πρόταση του Magic: The Gathering επιβεβλημένη. Στην άκρη τα πάντα με τα φαγητά (:), κάντε χώρο για τα lands και τα πλάσματα. Παρτίδες γρήγορες επιτρέπουν τοιμπολόγημα από τις μικροσκοπικές μερίδες - οι οδοντογλυφίδες γίνονται εύκολα counters για να μετράτε τα +1/+1 των πλάσμάτων και (το κυριότερο) όταν εξαπολύετε το hammer of τάδε ή το lightning of δείνα, φαντάζεστε πως το τρώει στο κεφάλι ο αναιδής ιδιοκτήτης. Κάθαρη!

**Ανάγκη τρίτη:** Socializing, γνωριμίες κλπ.

**Μύθος:** Ατμόσφαιρα cool, μουσική από αυτή που μου αρέσει, ερωτισμός να περιρρέει, ποτά από απόσταση άγριας χήνας, στην μπάρα αραδιασμένο το δεύτερο έτος της Φιλοσοφικής Σχολής Στοκχόλμης.

**Πραγματικότητα:** Η Βανδή μας κυνηγάει και εδώ, οι άγριες χήνες έχουν καταγωγή από το Μπραχάμι και η πτήση Στοκχόλμης-Παραδείσου ματαιώθηκε την τελευταία στιγμή.

▼ **Λύση:** Καμία.

Καμία; Ναι, καμία. Τα παιχνίδια δεν δίνουν λύσεις για όλα τα πράγματα, θέλει και εσείς να βάλετε το χέρι σας, μην τα περιμένετε όλα έτοιμα! Βέβαια, εάν... (flashback)

Σκηνή 1η, στο πλοίο: Μεγάλη παρέα, καθισμένη κατάχαμα, γελοούν και χαριεντίζονται. Κάθε τόσο ένας από την παρέα "υποφέρει" από τις δοκιμασίες στις οποίες τον υποβάλλουν. Μετά περιμένει και αυτός τη σειρά του... (Great Dalmuti, TO παιχνίδι για μεγάλες παρέες.)

Σκηνή 2η, στην καφετέρια. Μεγάλη παρέα, καθισμένη σε τρία τραπέζια, γελοούν και χαριεντίζονται. (What were you thinking? Το παιχνίδι της ψυχολογίας και της φαντασίας.)

Σκηνή 3η, στη σκηνή: Μικρή παρέα, δύο απόμων, γελοούν και... (ο πέλεκυς του λογοκριτή-αρχισυντάκτη πέφτει βαρύς!)

Επιμύθιο, για όσους δεν το κατάλαβαν: Το καλοκαίρι δεν είναι η περίοδος της κάθαρσης, αλλιά ο καιρός για όμορφες στιγμές και επαφή με ξεχασμένα πράγματα και πλευρές του εαυτού μας. Χρησιμοποιήστε καθeti γι' αυτόν το σκοπό, ακόμη και τα παιχνίδια εάν δεν υπάρχει κάτι άλλο!

M.K.



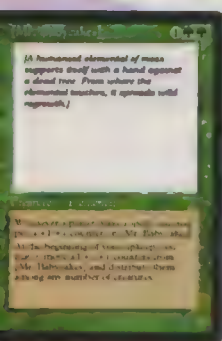
## YOU MAKE THE CARD

### ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΤΟΥ MAGIC ΦΤΙΑΧΝΟΥΝ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥΣ ΚΑΡΤΑ!

**Ε**να εξαιρετικά ενδιαφέρον project βρίσκεται σε εξέλιξη στην επίσημη σελίδα των Wizards of the Coast για το Magic: The Gathering, στη διεύθυνση <http://www.magicthegathering.com>: Οι φίλοι του δημοφιλούς card game απ' όλο τον κόσμο έχουν τη δυνατότητα, συμμετέχοντας σε διαδικοκτικές ψηφοφορίες, να δημιουργήσουν μία κάρτα που θα ενσωματωθεί σε προσεχές expansion του παιχνιδιού! Ψηφοφορία γίνεται για κάθε στάδιο ξεχωριστά, από το χρώμα και τις ιδιότητες μέχρι το casting cost, το power/toughness και το flavor text.

Τα καλά νέα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Στην ίδια σελίδα σάς δίνεται η ευκαιρία να επιλέξετε ποιες κάρτες θα συμπεριληφθούν στην όγδοη έκδοση του Magic, που θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι του 2003. Επιπλέον, πολλά από τα πολύ ενδιαφέροντα άρθρα που θα βρείτε στο site φιλοξενούν τα δικά τους polls, δίνοντάς σας την ευκαιρία να ψηφίσετε για πολλά θέματα που αφορούν στις λειτουργίες και στο μέλλον του Magic. Ελπίζουμε η προσπάθεια αυτή να βρει και αλλού μιμητές...

B.K.



## DARK SIDE

### ΜΙΑ ΕΦΗΜΕΡΙΔΟΥΛΑ ΑΠΟ ΤΗ... ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ!

**Σ**τη γωνία Θρησκείας και Χαρακόπου στην Καθημέρα λειτουργεί ένα μικρό καταστήματσάκι για τους φίλους των Dark Side comics. Πρόκειται για το Dark Side (τηλ.: 010 9537100), κι επιπλέον που σερβίρει και διάφορα μιλκσντ και μια χιουμοριστική εφημερίδουλα για τη Scooped Local Movie. Ρε, να διαβάσετε τα τεύχη που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα και να έχετε ένα καφέ να πείτε ένα τσάντ. Τη βδομάδα της 14ης Αυγούστου η Καθημέρα είναι αφιερωμένη στην παρουσίαση της *Movie Darkside* (ελληνικά/Ανθρακί) (η τιτλος της εφημερίδας είναι "Shelzar Time").

Ενα μικρό αποσπασμα:



B.K.

## DUNGEONS & DRAGONS

### D20: ΤΟ "ΑΝΟΙΚΤΟ" ΣΥΣΤΗΜΑ

**Τ**ο Dungeons & Dragons δεν χρειάζεται συστάσεις για τους περισσότερους παίκτες στον κόσμο. Είναι το πιο διαδεδομένο και αποδεκτό σύστημα role playing στον κόσμο (δεν λέμε το καλύτερο, γιατί στο RPG, όπως και στα υπόλοιπα παιχνίδια, δεν υπάρχει απόλυτο κριτήριο). Η τρίτη έκδοσή του έβαλε τις βάσεις για ένα νέο ξεκίνημα στο χώρο των Role Playing με το λανσάρισμα του "ανοικτού" συστήματος D20 (επιτρέπουν να χρησιμοποιείται από τον καθένα!) και πολλές εταιρείες που είχαν τα δικά τους, επιτυχημένα συστήματα περνούν εντυπωσιακά στο D20. Τελευταία παραδείγματα η Chaosium με το φανταστικό Cthulhu και η AEG με το 7th Sea. Είναι σίγουρο πως ένα νέο κοινό θα αγκαλιάσει τα προϊόντα αυτών των εταιρειών, όταν δεν θα χρειάζεται να μάθει από την αρχή ένα νέο σύστημα (με καινούρια βιβλία, κανόνες κ.λπ.), αλλά απλώς να μεταφέρει ένα γνωστό και αγαπητό τρόπο παιχνιδιού σε έναν άλλο σκηνικό χώρο.

Πάντα στο πλαίσιο του D20 system, η CD Media και η Κάισσα διοργανώνουν έναν διαγωνισμό γνωριμίας με τα προϊόντα του Dungeons & Dragons, τα οποία, ως γνωστόν, συνυπάρχουν σε δύο μορφές, την ηλεκτρονική (Baldur's Gate, Icewind Dale κ.λπ.) και την επιτραπέζια με όλο τον πλούτο των σεναρίων και των νουβέλων (που πολλές κυκλοφορούν στην Ελλάδα από την Anubis). Οι παίκτες, λοιπόν, που θα συμμετάσχουν στο διαγωνισμό θα έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν δώρα σχετικά με το Dungeons & Dragons και στις δύο μορφές του και κάποια δώρα έκπληξη!

Για να συμμετάσχετε στο διαγωνισμό, δεν έχετε παρά να περάσετε από κάποιο κατάστημα της Κάισσα.

M.K.

## LORD OF THE RINGS CARD GAME

### ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

**Σ**τα ελληνικά διατίθενται πλέον οι οδηγίες για το πολύ καλό card game της Decipher, το Lord of the Rings, που έρχεται και στην Ελλάδα από το Fantasy Shop. Οι ελληνικές οδηγίες προσφέρονται, μάλιστα, για downloading δωρεάν και μέσω του Internet, από το site του Fantasy Shop στη διεύθυνση <http://www.fantasyshop.gr/LotR/LOTRfellowshiprulebook.GREEK.pdf>.

Αξίζουν συγχαρητήρια στους υπευθύνους του καταστήματος γι' αυτή την αξιόλογη προσπάθεια, που αναμένεται να φέρει ακόμα περισσότερο κόσμο κοντά στο όμορφο αυτό παιχνίδι.

B.K.



Ο ΜΕΣΑΙΩΝΑΣ ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ

# Dark ages VAMPIRES

ΠΡΙΓΚΗΠΕΣ ΚΑΙ ΙΕΡΕΙΣ...  
ΕΥΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΑ...

ΕΝΑ ΝΕΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΑΝΟΙΓΕΙ  
ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ.  
ΤΡΑΒΗΣΕ ΤΟ ΣΠΙΛΙΣΟΥ ΚΑΙ  
ΠΟΛΕΜΗΣΕ!



Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop

<http://www.fantasyshop.gr> • e-mail: [info@fantasyshop.gr](mailto:info@fantasyshop.gr)

3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103, ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, ΤΗΛ. 010-8231072  
ΔΡΟΣΙΝΗ & Α. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 16, ΚΗΦΙΣΙΑ, ΤΗΛ. 010-8016041  
ΑΙΣΧΥΛΟΥ 10, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΤΗΛ. 010-5717977







# DO IT YOURSELF

## Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ DVD RIPPING

του Οδυσσέα Κουράφαλου  
darklord@compupress.gr

### Κεφάλαιο 4: Βιντεο-ολοκαύτωμα

**Σύντεκνοι, περάστε, καθίστε!** Όπως σίγουρα έχετε πληροφορηθεί, οι κόποι και οι προσπάθειές μας σε λίγο θα ανταμειφθούν, αφού ο αγώνας μας φτάνει στο τέλος του! Τέρμα πια τα κατεστραμμένα DVDs, με τις υψηλές απαιτήσεις, που φοβόμαστε μήπως κατά λάθος γδαρθούν. Απόψε, μέχρι να δύσει ο ήλιος, η ταινία μας θα είναι έτοιμη! Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, αδελφια μου, το briefing της παρούσας αποστολής μας.

#### BRIEFING: Η... ΑΠΟΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ

Λοιπόν, δεν έχουμε πολύ χρόνο μπροστά μας, οπότε ας καθορίσουμε άμεσα το σχέδιο μάχης: Στο δίσκο μας έχουμε διαθέσιμα τα αρχεία που δημιουργήθηκαν από τα προηγούμενα τρία μέρη της όλης διαδικασίας. Αυτά είναι: ένα (ή και περισσότερα) αρχείο "ασυμπίεστου" ήχου σε Dolby format, με κατάληξη AC3, ένα αρχείο MP3, που έχουμε δημιουργήσει από το βασικό αρχείο ήχου της ταινίας, καθώς και ένα βίντεο κωδικοποιημένο με τον αλγόριθμο DivX 5. Πλην αυτών, σίγουρα στα περίξ του θεάτρου επιχειρήσεων μπορεί κανείς να βρει και ένα σύνολο MIA (Missing In Action) αρχείων που έχουν ξεμείνει εκεί από το πρώτο τμήμα της προηγούμενης αποστολής μας, την αντιγραφή του DVD. Αυτά έχουν κυρίως βαθμό VOB, IFO κ.ά., ενώ εμπεριέχουν όλη την ταινία μας - βίντεο, ήχος, υπότιτλοι, μενού, όλα είναι μέσα σε αυτά. Εμείς πρέπει, μέσα από το χάος του πεδίου μάχης, να βρούμε και να σώσουμε τους δύο αδελφούς Ράιαν, γιους του ίδιου DVD, και να τους επιστρέψουμε στην πατρίδα ενωμένους σε μία ταινία και όχι ως ξεχωριστά αρχεία ήχου και βίντεο.



### Μην ξεχνάτε

Τα βήματα που σας παρουσιάζουμε είναι "εναλλακτικές λύσεις" της ίδιας διαδικασίας και όχι αναγκαία στο σύνολό τους.

#### ΕΠΙΠΕΔΟ 1: ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΤΟΥ NABARONE

Πρώτα απ' όλα θέτουμε εν ενεργεία το αγαπημένο μας όπλο, το Nandub, και στοχεύουμε από το μενού File, Open Video File στο αρχείο βίντεο, που αποτελεί και το κέντρο της αποστολής μας. Αφού το έχουμε ανοίξει, καλυπτόμαστε κάτω από το μενού Audio, για να μην μας πετύχουν τα εχθρικά πυρά και επιλέγουμε το "(VBR) MP3 Audio", ώστε να μπορέσουμε να προσθέσουμε στην ταινία τον ήχο που είχαμε ετοιμάσει στο προηγούμενο βήμα. Προσοχή: Τόσο ο ήχος όσο και το βίντεο θα πρέπει να είναι προρυθμισμένα σε "Direct Stream Copy". Ο λόγος είναι, όπως μπορείτε να καταλάβετε, πως τόσο το βίντεο όσο και ο συνοδευτικός



**Ελπίζω να θυμάστε τι είχαμε πει τον προηγούμενο μήνα για το DivX 4-5, αφού η "ιδεολογία" μεταξύ των αλγορίθμων συμπίεσης είναι λίγο πολύ κοινή!**



ήχος του είναι ήδη συμπεσμένα από τα προηγούμενα βήματα που έχουμε ολοκληρώσει και έτσι το μόνο που θέλουμε τώρα, είναι να τα ενώσουμε και όλα να τα ξανασυμπίεσουμε. Δεν υπάρχει, λοιπόν, λόγος να επιλέξουμε κάτι διαφορετικό από το Direct Stream Copy, το οποίο, όπως μπορείτε να δείτε και στο σχετικό παράρτημα αυτών των σελίδων, δεν είναι παρά "απλή αντιγραφή χωρίς συμπίεση και επεξεργασία" των streams που αποτελούν μια ταινία.

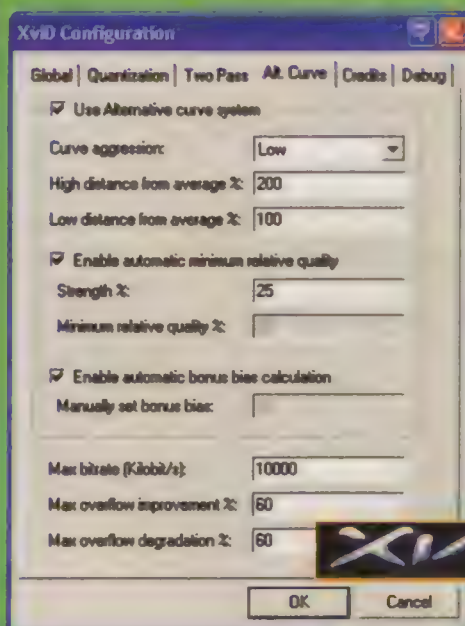
Βέβαια, αγαπητοί σύμμαχοι, σε μια μάχη, όπως αυτή που εξελίσσεται μπροστά μας, πάντα κάτι μπορεί να πάει στραβά. Τα δύο πιο συνηθισμένα προβλήματα είναι: α) να μην έχουμε χώρο στο δίσκο και β) να μη συντονιστεί καλά το βίντεο με τον ήχο. Στην περίπτωση του πρώτου, δεν μπορώ να σας βοηθήσω και θα πρέπει να βρείτε τη λύση μόνοι σας, συνήθως σβήνοντας αρχεία ή προσθέτοντας έναν επιπλέον δίσκο στον υπολογιστή σας. Για το όνομα του Κράτσαν του τρισμέγιστου, ΜΑΚΡΙΑ από τους φακέλους των Windows. ΜΗ σβήσετε τίποτα από αυτούς ή από το Program Files!!! Στη δεύτερη περίπτωση, η διαδικασία διόρθωσης του προβλήματος δεν είναι τόσο απλή όσο η προσθήκη ενός σκληρού δίσκου! Θα πρέπει, χρησιμοποιώντας την επιλογή "Interleaving", που βρίσκεται στο μενού audio, να "παίζουμε" με τις τιμές της ταινίας, σώζοντάς την κάθε φορά μέχρι να βεβαιωθούμε πως είναι πλήρως συντονισμένη. Προτού, όμως, προβούμε σε μια τέτοια - άκρως επίπονη λόγω χρονικών απαιτήσεων - διαδικασία, θα πρέπει να ελέγξουμε πως όντως φταίει η μείξη (καλά, καλά, η "ένωση") της ίδιας της ταινίας και όχι ο υπολογιστής μας. Τι εννοώ; Με το DivX 4 και 5, λόγω υψηλών απαιτήσεων, κάποιοι υπολογιστές δεν μπορούν να αποδώσουν μια ταινία όπως πρέπει. Το αποτέλεσμα είναι το λεγόμενο "lagging", γνωστό και σε όσους... παίζουν on-line multiplayer παιχνίδια: Ο υπολογιστής δεν μπορεί να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις του software και έτσι ή "μένει πίσω" ή "προχωρεί σπαστά". Θα πρέπει, λοιπόν, μέσα από τα properties του DivX 4/5 (δεξί κλικ στον Media Player ενώ παίζει την ταινία μας και επιλογή του Properties) να μειώσουμε από το DivX το "Processing", τραβώντας το slider του τέρμα αριστερά, ώστε να μην προσπαθεί να βελτιώσει την απεικονιζόμενη εικόνα. Βέβαια,

αυτό το πρόβλημα συναντάται συνήθως σε συστήματα με υποδύναμη κατώτερη του 1GHz, αλλά, όπως έχω ξαναπει - και σοφά δήλωνε η τρανή εκείνη διαφήμιση: "Καλύτερα να είμαστε σίγουροι"! Το γεγονός, πάντως, είναι πως κατόπιν αρκετής εργασίας από πλευράς μας - και με λίγη... τύχη - η ταινία μας θα είναι έτοιμη! Αν όλα έχουν πάει καλά, τα... δύο αδέλφια Ράιαν θα έχουν βρει το δρόμο τους προς... την πατρίδα!



## Προσοχή!

**Η διαδικασία συμπίεσης βίντεο είναι σαν τη μαγειρική: Μερικές φορές, αν δεν... "κάτσει" η συνταγή, θέλει... αλλαγή στη δοσολογία! Παίξτε όφονα με τις τιμές για να δείτε πως επιδρούν σε κάθε ταινία!**



## ΕΠΙΠΕΔΟ 2: Η ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΤΟΥ ΛΟΧΑΓΟΥ ΚΟΡΕΛΙ

Σύμμαχοι, η αρχική αποστολή μας έχει πια ολοκληρωθεί επιτυχώς (ελπίζω!), αλλά μένουν κάποιες λεπτομέρειες που πρέπει να ξεκαθαρίσουμε... Μπορεί να... κερδίσαμε τη μάχη, όχι όμως και τον πόλεμο! Ας δούμε, λοιπόν, τα όπλα που έχει στη διάθεσή του κάθε μοντέρνος... κομάντο της μονάδας επίγειων ριπαδόρων (!), με τα οποία μπορεί να συμπίεσει τον οχτροί! Σε παλαιότερο briefing μας είχαμε επιθεωρήσει το DivX 4/5 με τις μοναδικές δυνατότητες συμπίεσης που διαθέτει και τη χαρακτηριστικά υψηλή ποιότητά του. Όπως, όμως, επίσης σας είχα πληροφορήσει, κάθε... οχτρός απαιτεί και διαφορετικό όπλο για την αντιμετώπισή του, ενώ το DivX 4/5, όσο καλό και αν είναι ως "βασικός οπλισμός", σε ορισμένες περιπτώσεις δεν αποδίδει αρκετά καλά, ανάλογα πάντα και με τον υπόλοιπο εξοπλισμό μας. Πριν από μία αποστολή, λοιπόν, ο μοντέρνος ριπαδόρος μπορεί να επιλέξει ένα εναλλακτικό όπλο, με το οποίο θα αποφασίσει να φτάσει στους στόχους του. Έχουμε και λέμε, λοιπόν: Κατ' αρχάς, έχουμε το κλασικό και δοκιμασμένο πολυβόλο DivX 3.11a, ένα από τα "γρήγορα" και ταυτόχρονα "ακριβά" όπλα, με ικανοποιητική - αλλά όχι την καλύτερη - ταχύτητα reloading, μεγάλο εύρος που καλύπτει τις περισσότερες ταινίες και... κάτοπτρο, που δεν αλληιώνει ιδιαίτερα το στόχο. Ακολουθεί το XviD, βασισμένο στα ίδια στοιχεία κατασκευής με το DivX 4/5 - αφού "μοιράζεται" με αυτό τον Open Source κώδικά του, το οποίο αποτελεί έναν συνδυασμό του "κλασικού" DivX 3.11a από άποψη ποιότητας με την ταχύτητα και αποτελεσματικότητα του νεότερου DivX 4/5. Ταυτόχρονα, το

## Τι είναι τα "Modes συμπίεσης";

**Α**ν προσέξετε, στο μενού Audio βρίσκονται δύο διαθέσιμες επιλογές, οι Direct Stream Copy και Full Processing Mode, ενώ στο μενού Video αυτές συνοδεύονται από τις Fast και Normal Recompress. Αυτές μπορούν να τοποθετηθούν κατά σειρά ως Direct, Fast, Normal και Full και αντιπροσωπεύουν το επίπεδο επεξεργασίας που δέχονται το βίντεο και ο ήχος. Έτσι, όταν έχουμε επιλεγμένο το Direct Stream Copy, το "stream" στο οποίο αναφέρεται η επιλογή (ήχος ή video) αντιγράφεται "ως έχει", χωρίς να δέχεται επεξεργασία, επιβολή φίλτρων ή συμπίεση από το πρόγραμμα. Όταν, από την άλλη, είναι ενεργοποιημένο το Full Processing Mode, το stream δέχεται όλα τα... καλούδια που μπορεί να εφαρμόσει επάνω του το πρόγραμμα: φίλτρα, συμπίεση, τροποποίηση ανάλυσης και ρυθμού μετάδοσης, ελεύθερο roaming με το μικρότερο πάγιο της αγοράς! (Καλά, σε αυτό το τελευταίο λέω ψέματα!) Όπως καταλαβαίνετε, τα δύο ενδιάμεσα, Fast και Normal, δεν είναι παρά τρόποι επεξεργασίας "στα γρήγορα" και είτε δεν κάνουν ολοκληρωμένη δουλειά είτε απενεργοποιούν κάποιες λειτουργίες - κατάσταση για την οποία άλλωστε μπορεί να σας ενημερώσει το ίδιο το πρόγραμμα με ένα μήνυμα του τύπου: "Δεν είναι δυνατή η εφαρμογή φίλτρων όταν γίνεται γρήγορη επεξεργασία".





## Μην ξεχνάτε

Στις περισσότερες περιπτώσεις η κωδικοποίηση SBC δίνει τα καλύτερα αποτελέσματα. Είναι, όμως, και η πιο κουραστική απ' όλες.

XviD εμπεριέχει τον καλύτερο αλγόριθμο υπολογισμού τελικού μεγέθους ταινίας, χωρίς να απαιτεί τη χρήση σιαστήρα (βλ. "πρόσθετων προγραμμάτων"), αφού ο χρήστης μπορεί εξαρχής να ορίσει πόσο θέλει να είναι το μέγεθος του τελικού συμπεσμένου αρχείου - και ουσιαστικά δεν... μπορεί να κάνει και διαφορετικά, αν έχει διαθέξει "συμπίεση σε δύο περάσματα"! Το Windows Media Video, που μπορεί να συναντήσετε και στα γνωστά ASF, δεν είναι παρά η λύση της Microsoft στο χώρο της συμπίεσης βίντεο και θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως άκρως ανταγωνιστικό, αν δεν καταδυναστευόταν από ορισμένα

σημαντικά προβλήματα: Δεν είναι τόσο γρήγορο όσο οι άλλες λύσεις, δεν παρουσιάζει αρκετά καλή κατανομή, με αποτέλεσμα τη συνοδικά χαμηλότερη ποιότητα των παραγόμενων αρχείων, είναι από τα πιο απαιτητικά και συνάμα "αργά" στη χρήση αρχεία και συν τοις άλλοις είναι ένα από τα λεγόμενα "κλειδωμένα" formats: Αφού συμπίεστεί ένα βίντεο με αυτό τον τρόπο, δεν είναι δυνατή η μετέπειτα επεξεργασία του, με την πλειονότητα των διαθέσιμων προγραμμάτων επεξεργασίας βίντεο που συναντά κανείς.

Στο όλο παιχνίδι προστίθενται και τα λεγόμενα "ιντερνετικά" video formats (αφού ουσιαστικά και το WMV είναι, πάνω από όλα, ένα από αυτά): Το Real Video είναι μια μέση λύση, που δεν αποτελεί ό,τι καλύτερο για αποθήκευση και παρακολούθηση ταινιών, αφού αποδίδει τέλεια στο "real time" κατέβασμα μιας ταινίας, αλλά δεν φημίζεται για την ποιότητά του και τα ανεπιτυχή χαρακτηριστικά του. Το "ανταγωνιστικό" Quicktime ήταν, μέχρι

σήμερα, μια αρκετά καλή λύση, που, όμως, παρουσίαζε αποδεκτά αποτελέσματα μόνο με τη χρήση εξειδικευμένων προγραμμάτων δημιουργίας του, ενώ με τις υπόλοιπες λύσεις ήταν απλώς μέτριο. Η νέα υλοποίησή του δεν είναι ακόμη αρκετά δοκιμασμένη, ώστε να μπορούμε να την κρίνουμε, αλλά και μόνο το γεγονός πως υποστηρίζει το format MPEG4, υπόκειται πολλή. Σε όλα αυτά πρέπει να υπολογίσουμε και το "outsider" Bink, εξέλιξη του παλαιότερου Smacker, ένα εκπληκτικό video format, του οποίου τα πλεονεκτήματα αντισταθμίζονται δυστυχώς από σωρεία μειονεκτημάτων: Ενώ η συμπίεση που ολοκληρώνει είναι ίσως η καλύτερη όλης της "αγοράς" σε σχέση με την τελική ποιότητα των αρχείων, απαιτεί... άπειρο χρόνο για τη δημιουργία τους, πολλή επεξεργαστική ισχύ, ενώ το τελικό αρχείο μπορεί μόνο να... "παίζει" ή να "μην παίζει"! Δεν είναι, μέχρι σήμερα, δυνατή η "κίνηση μπροστά-πίσω" σε ένα αρχείο (βλ. "αναζήτηση σκηνής") ούτε η άμεση αλλαγή του μεγέθους του κ.λπ. Το Bink είναι το ιδανικότερο

### MM4, SBC και άλλα... ακατανόητα!

Το SBC δεν είναι όνομα αμερικανικού ειδησεογραφικού τηλεοπτικού σταθμού, αλλά τα αρχικά των λέξεων Smart Bitrate Control. Τεχνική που υλοποιήθηκε από το γνωστό πρόγραμμα συμπίεσης βίντεο Nandub, το SBC επιτρέπει τη βέλτιστη κατανομή του bitrate σε μία ταινία, παρέχοντας απόλυτο έλεγχο στον τρόπο με τον οποίο κωδικοποιείται αυτή.

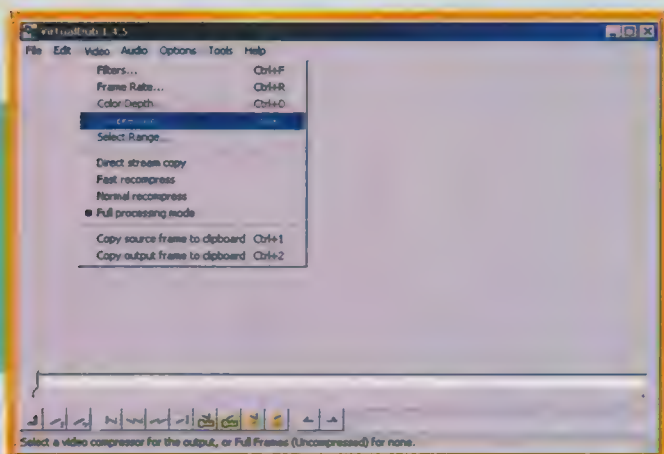
"Τι γράφει ο ποιητής;" ρωτούν απειλησμένα κάποιοι ανάμεσα σας, γι' αυτό οφείλω να εξηγήσω. Όταν πρωτοεμφανίστηκε το DivX 3.11a, παρέχοντας πρωτόγνωρες για την εποχή του δυνατότητες συμπίεσης, ήταν δικασμένο σε δύο επιμέρους τμήματα: το FAST και το LOW motion codec. Οι δύο αυτοί αλγόριθμοι μπορούσαν, αντίστοιχα, να κωδικοποιήσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο μια ταινία με γρήγορη κίνηση ή με πιο "αργές σκηνές". Ο χρήστης επέλεγε, ανάλογα με την ταινία που θα κωδικοποιούσε, τον αντίστοιχο αλγόριθμο και... συνέχιζε το θεάρεστο έργο του. Σύντομα εμφανίστηκε ένα "κόμπος", που άκουγε στο όνομα MM4, σήμαινε Mixed-Mode MPEG4 και δεν ήταν άλλο από το συνδυασμό σκηνών κωδικοποιημένων με το FAST και το LOW codec, ώστε να πετυχαίνεται η καλύτερη δυνατή ποιότητα στις διαφορετικές σκηνές της ίδιας ταινίας. Η λογική πίσω από αυτό το κόμπος ήταν, απλώς, πως ακόμη και μία ταινία δράσης έχει αργές σκηνές, αλλά και το αντίστροφο. Όταν, λοιπόν, μια ταινία κωδικοποιούνταν μόνο με τον ένα εκ των δύο τρόπων, η ποιότητά της συχνά πυκνά ήταν... απαράδεκτη!

Πώς δούλευε, όμως, το MM4; Λοιπόσον! Αφού η ταινία μεταφερόταν στο δίσκο, συμπεζόταν δύο φορές, μία με το FAST και μία με το LOW codec. Κατόπιν, με τη χρήση των κατάλληλων

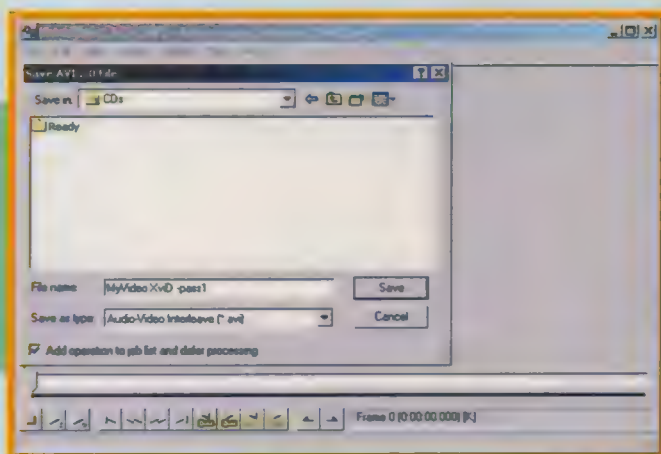
προγραμμάτων, ελεγχόταν η ποιότητα της καθεμιάς από τις δύο κωδικοποιήσεις και επιλέγονταν οι καλύτερες σκηνές από την καθεμιά, οι οποίες συνδυάζονταν σε ένα τρίτο αρχείο. Τα κομμάτια προγράμματα του είδους εκτελούσαν σύγκριση με την αρχική ταινία - ώστε να επιβεβαιώνεται η "πιστότητα" ως προς το original, ενώ την εμφάνισή τους είχαν κάνει και... λίγοι "μανιακοί" ριπαδόροι, που... κωδικοποιούσαν την ταινία τρεις, και τέσσερις, και... δέκα φορές και μετά συνδυάζαν, δύο κάθε φορά, τα τμήματά τους για να πετύχουν το βέλτιστο αποτέλεσμα στο μικρότερο δυνατό χώρο! Το MM4, όμως, θεωρήθηκε απαρχαιωμένο όταν εμφανίστηκε το SBC. Η σημαντικότερη εξέλιξη στο χώρο του ψηφιακού βίντεο, το SBC, ήταν για τις ταινίες ό,τι και το VBR για τα MP3: Ένας τρόπος "ανεβοκατεβάσματος" της ποιότητας συμπίεσης μιας ταινίας, ανάλογα με το πόσο bitrate απαιτούνταν ανά πάσα στιγμή. Και το SBC απαιτεί δύο "περάσματα" μιας ταινίας, αλλά δεν εκτελεί κωδικοποίηση σε καθένα από αυτά. Αντίθετα, στο πρώτο από τα περάσματα υπολογίζει πού χρειάζεται καλύτερη ποιότητα σε μια ταινία και πού όχι και στο δεύτερο εκτελεί τη συμπίεση με αυτό τον τρόπο, εφαρμόζοντας άμεση μεταπήδηση από το FAST στο LOW codec και αντίστροφα.

Όπως είναι φανερό, τη λογική του SBC έχουν πια υιοθετήσει όλοι οι μοντέρνοι αλγόριθμοι συμπίεσης βίντεο, ενώ... δυσπρόστατα codecs, όπως το FAST και LOW DivX3.11a, θεωρούνται πια πεπαλαιωμένα. Η μόνη επαφή που έχει ένας μοντέρνος χρήστης με αυτά είναι μέσω εργαλείων, όπως το Nandub και το Gordian Knot, που ολοκληρώνουν τη μετάβαση μεταξύ των δύο υποστάσεων του αλγορίθμου "πίσω από την πλάτη" του χρήστη, δίνοντας να χρειάζεται να ανησυχεί για το ποιες σκηνές θα συνδυαστούν στο τελικό αποτέλεσμα.





Όπως πάντα, το πρώτο βήμα είναι να διαλέξουμε το "Compression" και κατόπιν τον αλγόριθμο μέσα από το πρόγραμμα επεξεργασίας της προτίμησής μας.



Αφού έχουμε ορίσει τις παραμέτρους συμπίεσης, αποθηκεύουμε μια φορά την ταινία μας, προσέχοντας ώστε να έχουμε επιλεγμένο το "Add operation to job list..."

format για χομπίστες και μικρές εταιρείες που επιθυμούν να προβάλουν τη δουλειά τους μέσω ενός αρχείου βίντεο που να μπορεί να αναπαραχθεί ακόμη και σε παλαιότερους υπολογιστές χωρίς προβλήματα και χωρίς να μπορεί κάποιος να το αλλοιώσει εύκολα.

Αφού αναφερθήκαμε συνοπτικά σε όλους τους "δοκιμασμένους" απ' όλη τα... συντρόφια τρόπους συμπίεσης, θα πρέπει τώρα να διδάξουμε τη χρήση τους και στους νεοσύλλεκτους. Βέβαια, αν και ανέφερα αρκετά video formats, στο κείμενο αυτό θα ασχοληθούμε μόνο με όσα μπορεί πραγματικά να χρησιμοποιήσει ο μέσος χρήστης για ένα "φυσιολογικό" DVD Ripping. Με λίγα λόγια, καλό το Bink, αλλά όχι ό,τι καλύτερο για μια μετατροπή από DVD σε CD "στα γρήγορα". Ο λόγος που αναφέρθηκα σε όλα αυτά τα formats είναι διότι αξίζει να ασχοληθείτε μαζί τους, αφού, για ορισμένες διαδικασίες, αποτελούν τις καλύτερες λύσεις. Στις σελίδες που ακολουθούν θα δούμε τους δύο βασικότερους "εναλλακτικούς του DivX 4/5" τρόπους συμπίεσης, ενώ τον επόμενο μήνα, μαζί με τους υπότιτλους και την εγγραφή στο CD, θα αναφερθούμε εν συντομία στο MPEG format - για τη δημιουργία VideoCDs - καθώς και στο εκπληκτικό εργαλείο Gordian Knot. Αυτή θα είναι και η επίσημη κατάληξη αυτού του... έπους, με "κερασάκι στην τούρτα" τη δημιουργία DivX CDs, που θα διαθέτουν κάποια στοιχεία DVD (εναλλακτικό ήχο, κεφάλαια κ.λπ.). Προς το παρόν, για να μην καταλήξει αυτό το κείμενο να είναι ένα τεράστιο κατεβατό, που θα νιώθατε υποχρεωμένοι να διαβάσετε, αποφασίσαμε πως θα πρέπει να είναι δομημέ-

νο με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, προσομοιώνοντας τη γλώσσα XML. Τι σημαίνει αυτό; Απλώς, εσείς αποφασίζετε τον τρόπο με τον οποίο θέλετε να συμπίεσετε την ταινία σας (λόγω του ότι έχετε ακούσει γι' αυτόν ή σας... αρέσει το όνομά του!) και επιλέγετε το ανάλογο "παράρτημα" του κειμένου όπου αυτός αναλύεται. Μεν, τσουζιούρ ουέαπονς!

## Συμπίεση με XviD

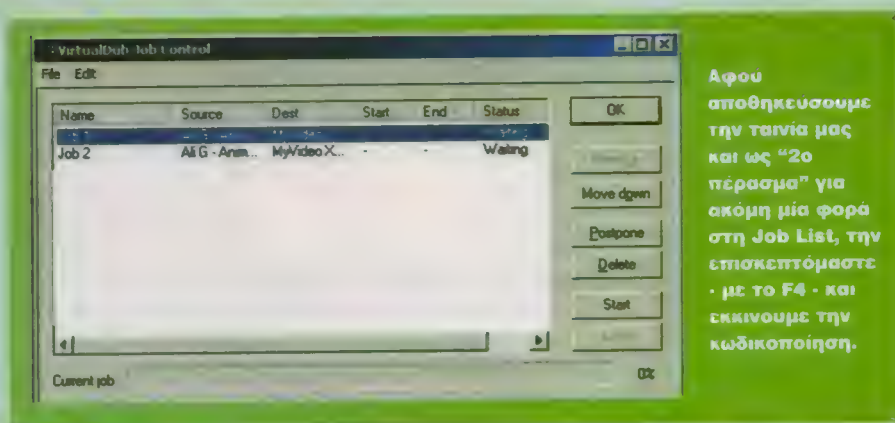
Το XviD είναι, απ' όσο γνωρίζω, ο μοναδικός νέος αλγόριθμος συμπίεσης βίντεο που "πατάει" στο MPEG4 και που ταυτόχρονα δεν απαιτεί ιδιαίτερες ρυθμίσεις από το χρήστη για να παράγει πολύ καλά αποτελέσματα. Όχι, βέβαια, πως δεν διαθέτει μια πλειάδα παραμέτρων στις οποίες μπορούμε να επεμβούμε για να επιτύχουμε τα βέλτιστα δυνατά αποτελέσματα, απλώς αυτό δεν είναι αναγκαίο, αφού τα αρχεία που παράγονται με αυτό τον αλγόριθμο είναι ήδη κάτι παραπάνω από ικανοποιητικά, ενώ ποιοτικά βρίσκονται ανάμεσα στο DivX 3.11a SBC και το DivX 4/5. Για να δούμε, όμως, πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε βιντεάκια σε XviD!

Η όλη υπόθεση ξεκινά, όπως σε κάθε καλό παραμύθι, με την επιλογή του αλγορίθμου συμπίεσης μέσα από το αγαπημένο μας πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο (βλ. Virtualdub όσον αφορά εμένα!). Ελέγχοντας τα Properties του αλγορίθμου, συναντάμε άμεσα μια επιλογή που ορίζει πώς θα ολοκληρωθεί η συμπίεση. Το XviD παρέχει δύο 1-pass modes, τα οποία εμείς ξεκινάμε εξαρχής, αφού ασχολούμαστε με DVD Ripping και όχι με συγκόλληση σκευών ψηφιακού καφέ, και ένα 2-pass mode,

που όμως φαίνεται να αποτελείται από... τρία τμήματα! Όπως είχαμε κάνει και με το DivX 4/5, επιλέγουμε το 1ο pass από το 2-pass mode και, αφού έχουμε προσθέσει φίλτρα, έχουμε κροπάρει και αλλάξει το μέγεθος στην ταινία μας, την αποθηκεύουμε από το μενού File-Save As Avi, φροντίζοντας να μην εκτελέσουμε άμεση αποθήκευση, αλλά να την προσθέσουμε στην Job List του προγράμματος. Επιστρέφουμε και πάλι στα properties του αλγορίθμου - προσοχή, δεν θα πρέπει να αλλοιώσουμε καμιά ρύθμιση - και επιλέγουμε το 2ο pass (internal) κατόπιν, αποθηκεύοντας, όπως πια έχετε μάθει, την ταινία μια δεύτερη φορά. Επισκεπτόμαστε την Job List του Virtualdub με ένα καλλιτεχνικό χτύπημα του F4 και επιλέγουμε το Start, ξεθάβοντας τον παλιό Commodore μας, αφού το PC μας θα είναι... καθατζωμένο με τη συμπίεση για την υπόλοιπη μέρα!

Κλείνοντας το κομμάτι XviD, επιτρέψτε μου να αναφερθώ άκρως συνοπτικά στις επιλογές, αλλά και στο ιδιόμορφο 2-pass mode που διαθέτει. Κατ' αρχάς, ο λόγος που το XviD παρέχει στο χρήστη ένα external (εξωτερικό) 2ο pass είναι πως, αν το επιθυμούμε, μπορούμε να ολοκληρώσουμε μια μικρή επέμβαση στο αρχείο stats, που παράγεται μετά το πρώτο pass μ' ένα εξωτερικό πρόγραμμα, όπως το Gordianknot, για να ελέγξουμε και προσαρμόσουμε την κατανομή του bitrate της ταινίας μας. Αφού το κάνουμε αυτό, μέσα από το 2ο external pass φορτώνουμε το επεξεργασμένο αρχείο stats και συνεχίζουμε τη συμπίεσή μας με βάση τις ρυθμίσεις του Gordianknot και όχι τους αλγορίθμους κατανομής bitrate του XviD. Βέβαια, τα γράφω





Αφού αποθηκεύσουμε την ταινία μας και ως "2ο πέραςμα" για ακόμη μία φορά στη Job List, την επισκεπτόμαστε με το F4 - και εκκινούμε την κωδικοποίηση.

όλα λίγο πιο απλά απ' ό,τι είναι, αλλιά ως μην εμβαθύνουμε περισσότερο! Όσο για τις λοιπές επιλογές, άκρως σημαντικές είναι οι ακόλουθες...

#### ✦ Credits

Μέσα από το Credits ο χρήστης μπορεί να ορίσει το σημείο όπου αρχίζουν και τελειώνουν το πρώτο και το τελευταίο κομμάτι της ταινίας που περιλαμβάνουν τίτλους. Το XviD επιτρέπει τον ορισμό δύο κομματιών της ταινίας, τόσο για τους αρχικούς όσο και για τους τελικούς τίτλους, τα οποία συμπίεζει με χειρότερη ποιότητα από την υπόλοιπη ταινία για να κερδίσει bitrate γι' αυτήν. Δεν είναι αναγκαία η χρήση του, αλλιά είναι αρκετά σημαντικό για κάθε... τελειομανή των 1-CD rips.

δα συμπίεσης, και πρέπει να είναι ρυθμισμένο στο H.263 για 1-CD rips και στο ίδιο ή στο MPEG για τα 2-CD rips. Τα υπόλοιπα modes δεν είναι ακόμη αρκετά δοκιμασμένα ώστε να μπορώ να σας τα προτείνω. Τα Min και Max keyframe interval τα έχουμε συναντήσει και στο DivX 4/5 και δεν είναι παρά η απόσταση μεταξύ των καρτέ-κλειδιών μιας ταινίας. Αυτή θα πρέπει να κυμαίνεται σε λογικά πλαίσια και να μην ξεπερνά τα 15 δευτερόλεπτα, αλλιά ούτε και να πέφτει κάτω από τα 2. Τιμές ανάμεσα στο 30 και το 300 είναι λογικές, ανάλογα με τον τύπο κάθε ταινίας. Τέλος, τα Quantizers είναι αντίστοιχα με τα DRFs που συναντάμε στο Nandub/SBC και ορίζουν τα επίπεδα συμπίεσης. Αν και αρχικά είναι ορισμένα στις τιμές 2/31, ο χρήστης μπορεί να "ρίξει" το δεύτερο μέχρι και την τιμή 10 για να επιτύχει καλύτερα αποτελέσματα σε αργές ταινίες (δηλαδή να ορίσει ως τιμές τις 2/10), αλλιά λόγω του έξυπνου τρόπου λειτουργίας του XviD, κάτι τέτοιο δεν είναι αναγκαίο.

#### ✦ Ανέγγικτα

Επιλογές που δεν θα πρέπει να πειράξετε είναι η Luminance Masking, η οποία δεν συνεργάζεται με αρκετές άλλες επιλογές του αλγορίθμου και, αν και επιφέρει καλύτερα αποτελέσματα, αυτό συμβαίνει μόνο σε... μία στις δέκα ταινίες (λέμε τώρα, στο περίπου!). Το ίδιο ισχύει και για τις επιλογές στο tab Debug.

#### Συμπίεση DivX SBC με Nandub

Η συμπίεση μιας ταινίας με το Nandub είναι μια... πονεμένη ιστορία. Το Nandub είναι το δυσκολότερο στη χρήση πρόγραμμα συμπίεσης βίντεο, αλλιά συνάμα αυτό που αποφέρει τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα. Το μειονέκτημά του είναι πως απαιτεί διαφορετικές ρυθμίσεις για κάθε ταινία και έτσι ο χρήστης μπορεί να χρειαστεί να

τη συμπίεσει πολλές φορές. Θεωρείται, λοιπόν, ένα εργαλείο για τους τελειομανείς, ενώ η... όλη ταλαιπωρία εντείνεται και από την ίδια τη φύση της συμπίεσης SBC. Δεν είναι δυνατόν να συμπεστεί μόνο ένα κομμάτι της ταινίας και αν μας αρέσει, να πούμε "ΟΚ, ωραίο είναι" και να προβούμε σε συμπίεση όλης της ταινίας. Λόγω του ότι το SBC υπολογίζει πώς θα καταμεριστεί το bitrate σε όλη την ταινία, η δοκιμαστική συμπίεση μιας σκηνής δεν είναι αντιπροσωπευτική του συνολικού τελικού αποτελέσματος. Βλέπω τον τρόπο που σκαρφαλώνει στο πρόσωπό σας και, δυστυχώς, πρέπει να τον επιβεβαιώσω: Ναι, αυτό σημαίνει πως πρέπει να συμπεστεί ολόκληρη η ταινία, ουκνά περισσότερες από μία φορές μέχρι να επιτύχουμε το τέλειο αποτέλεσμα. Πιοι, όμως, είναι το catch στην όλη υπόθεση; Είναι απλό! Ακόμη και μια "όχι - και τόσο καλή" συμπίεση με το Nandub συνήθως μπορεί να ανταγωνιστεί μια συμπίεση με έναν άλλο τρόπο, ενώ οι "τέλειες" συμπίεσεις με το Nandub σχεδόν δεν ξεχωρίζουν από τα DVDs! Αξίζει, λοιπόν - τουλάχιστον για τους τελειομανείς ανάμεσά μας - τον κόπο και το χρόνο που χρειάζεται να επενδύσει κανείς σε αυτό.

Όπως και στο Virtualdub, όπου είναι βασισμένο, ξεκινάμε τη δουλειά μας στο Nandub φορτώνοντας το αρχείο που θέλουμε να συμπεσούμε. Αφού ορίσουμε πως δεν θέλουμε να επεξεργαστούμε ήχο και το Full Processing Mode στο μενού Video, κάνουμε μια μικρή επίσκεψη στα SBC Settings. Εκεί ένα... χάος επιλογών μάς περιμένει, που, όμως, δεν θα πρέπει να μας τρομάζουν και τόσο πολύ, όπως θα δείτε! Στο πρώτο από τα tabs που... ξεκουράζονται στο SBC Settings μας επιτρέπεται να ορίσουμε το "μέσο" bitrate της ταινίας μας, γύρω από το οποίο θα κινείται η συμπίεση. Γράφοντας μέσο, εννοώ πως το συγκεκριμένο νούμερο δεν είναι απόλυτο και έτσι, αν δώσουμε ένα 900, μπορεί σε κάποιες σκηνές της ταινίας μας να δούμε bitrate 1200 και σε κάποιες άλλες 300! Αυτό, όμως, εξαρτάται από το πόση ευελιξία έχουμε επιτρέψει στον αλγόριθμο (θα το δούμε παρακάτω). Στο ίδιο σημείο μπορούμε να ορίσουμε το κατώτατο δυνατό bitrate ("πιο κάτω δεν πάει!"), καθώς και την απόσταση μεταξύ των keyframes της ταινίας (τα είχαμε εξηγήσει στο προηγούμενο κεφάλαιο, μαζί με το "Πώς δουλεύει το MPEG"). Σε αυτό το tab θα δείτε, επίσης, μια... περίεργη επιλογή με τίτλο SCD, κα-

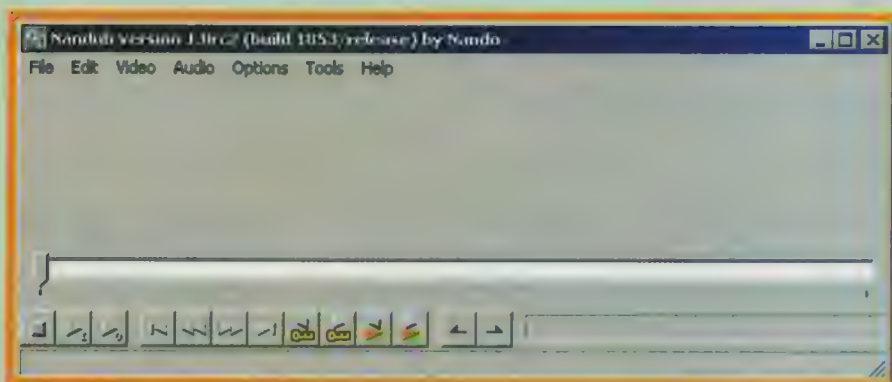
## Μην ξεχνάτε

Μερικές ταινίες μπορεί να εμφανίζονται καλύτερα με κάποιον αλγόριθμο από ό,τι με έναν άλλο. Αν και με τις σωστές ρυθμίσεις αυτό αλλάζει, είναι πιο απλό να αλλάξετε τον αλγόριθμο συμπίεσης.

#### ✦ Advanced

Στο Advanced Options το XviD "κρύβει" κάποιες σημαντικότερες επιλογές, που μπορεί να βελτιώσουν, ως έναν βαθμό, το τελικό αποτέλεσμα. Πρώτη απ' αυτές η Motion Search Precision, που ορίζει την ακρίβεια με την οποία θα εκτελεστεί ανίχνευση κίνησης ο αλγόριθμος. Αυτή πρέπει να είναι ρυθμισμένη στο 6-Ultra High για βέλτιστα αποτελέσματα ή στο επίπεδο 5 για ικανοποιητικό αποτέλεσμα, σε συνδυασμό με καλύτερη ταχύτητα συμπίεσης (κέρδος σε ταχύτητα περίπου 10%). Το Quantization Type ορίζει πώς θα ελέγχει τα pixels το XviD, για να αποφασίζει τα επίπε-



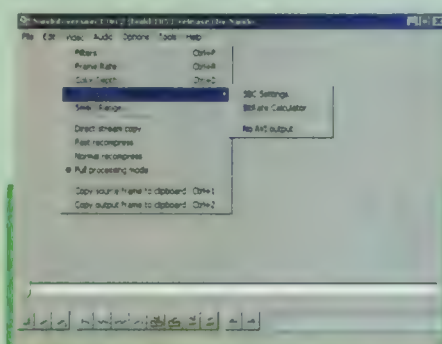


Το Nandub φαίνεται πανομοιότυπο με το Virtualdub. Ο λόγος είναι πως το Nandub δεν είναι παρά μια... βαρβάρη τροποποίηση του γνωστού προγράμματος!

θώς και τρεις επιλογές Quality Control. Το SCD ορίζει το πόσο ευαίσθητος θα είναι ο αλγόριθμος σε αλλαγές σκηνών, ενώ αν το ορίσουμε στο 100%, "παραιτείται" από τη διαδικασία και βασίζεται στο ίδιο το Nandub για την ανίχνευση, επιλογή που στις περισσότερες των περιπτώσεων επιφέρει και τα καλύτερα αποτελέσματα. Το Quality Control έχει τρεις πιθανές θέσεις: τις Off, Antishit (sic!) και Full. Στο Off ο αλγόριθμος αποφασίζει πως δεν θα πρέπει να ασχολείται με το θέμα της ποιότητας της ταινίας, αφού έχει ένα σημαντικό ραντεβού με τη νέα γραμματέα του. Στο Antishit (δεν φταίω, έτσι το λέει!) αποφασίζει πως καλή είναι η γραμματέα, αλλά ρίχνει περιστασιακά και... ένα βλήφαρο στην ποιότητα της ταινίας, ώστε να βεβαιώνεται πως ένα καρέ δεν έχει γεμίσει με παράσιτα, ενοχλητικά τετραγωνάκια, διαφημίσεις δημοθητικών (λέμε τώρα) κ.λπ. Τέλος, στο Full ο αλγόριθμος παρατά σύξυλη τη γραμματέα και αφοσιώνεται στον απόλυτο έλεγχο της ταινίας, αποσυμπερίζοντας κάθε καρέ που έχει συμπίεστεί και συγκρίνοντας το με την αρχική ταινία πάλι και πάλι μέχρι αυτό να βρίσκεται στα "επιτρεπτά όρια ποιότητας". Ποια είναι, όμως, αυτά τα "επιτρεπτά όρια"; Μα, αυτά που ορίζονται ακριβώς δίπλα από την επιλογή Off, Antishit και Full! Το πρώτο πεδίο ορίζει μέχρι πόση πτώση ποιότητας είναι αποδεκτή, το δεύτερο ποια είναι η μικρότερη δυνατή ποιότητα και το τρίτο πόση ευαισθησία θα δίνεται στον έλεγχο για λάθη σε σχέση με την κίνηση. Τώρα, το πώς ακριβώς δουλεύουν αυτά, κανείς δεν μπορεί πρακτικά να το εξηγήσει! Το μόνο που μπορώ να πω είναι πως όσο αυτά ανεβαίνουν τόσο βελτιώνεται η ποιότητα του τελικού αρχείου, αλλά ταυτόχρονα τόσο αυξάνεται και το μέγεθός του, ξεφεύγοντας συνήθως κατά πο-

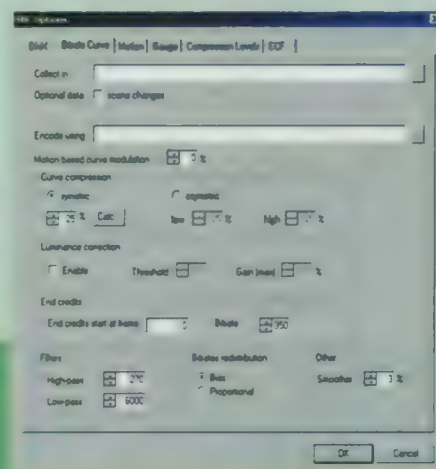
λύ από αυτό που αρχικά είχαμε υπολογίσει. Ουφ! Τόσα πολλὰ για τόσες λίγες επιλογές... Και έχει και συνέχεια!

Το επόμενο tab, το Bitrate Curve, περιέχει... ακόμη περισσότερες επιλογές! Οι δύο πρώτες από αυτές επιτρέπουν τον ορισμό δύο paths, στα οποία: α) θα αποθηκεύονται τα στοιχεία σχετικά με το αρχείο που συμπερίζουμε και β) θα αντλούνται από ένα προϋπάρχον αρχείο τα στοιχεία σχετικά με την ολοκλήρωση της συμπίεσης. Τόσο το πρώτο όσο και το δεύτερο δεν χρειάζονται στο μέσο χρήστη, αφού στο μεν πρώτο το πρόγραμμα αποθηκεύει τα στοιχεία από μόνο του (και εμείς μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε μόνο για να κρατήσουμε αυτά τα στοιχεία ως "σημείο αναφοράς"), ενώ στο δεύτερο είναι πρακτικώς αδύνατο να έχουμε έτοιμο ένα αρχείο ορισμού του τρόπου που θα ολοκληρωθεί η συμπίεση, εκτός αν είμαστε ο... Mentor από το Freedom Force ή έχουμε χρησιμοποιήσει το Gordian Knot. Κάτω από αυτά βρίσκεται το Motion Based Curve Modulation, που ορίζει πως η αυξομείωση σε ποιότητα συμπίεσης θα εξαρτάται και από τα επίπεδα κίνησης της ταινίας μας. Συνήθως δεν χρειάζεται να πειράζου-



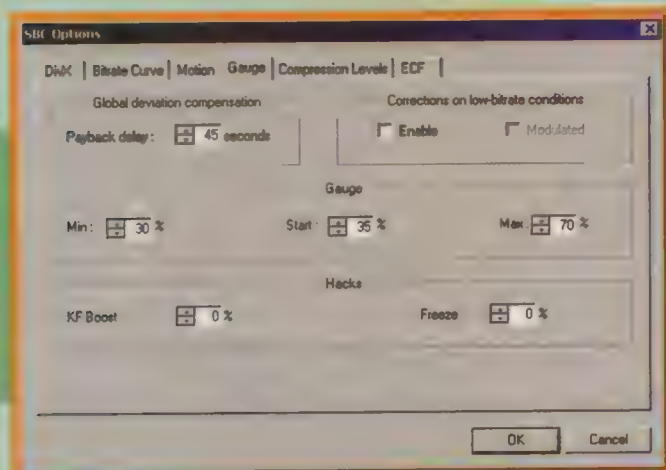
Μια "επισκεψη" στα SBC Settings αρκεί για να... κοκκαλώσει και τον πιο θαρραλέο ρισαδόρο...

με αυτή την επιλογή, ενώ αν αποφασίσουμε να την αξιοποιήσουμε, δεν θα πρέπει να "ανέβουμε" περισσότερο από την τιμή 30%. Το Curve Compression ορίζει το πόσο "ομαλά" θα ολοκληρώνεται η αλλαγή από τη γρήγορη στην αργή συμπίεση (FAST και LOW), αφού ναι μεν ο χρήστης δεν "βλέπει" την αλλαγή μεταξύ αυτών των τρόπων συμπίεσης, έχει όμως κάποιον έλεγχο στην εφαρμογή τους! Η διαφορά του Symetric με το Asymetric είναι πως στο Asymetric ο αλγόριθμος έχει τη δυνατότητα να "επιχθεί" καλύτερα μεταξύ των δύο τρόπων συμπίεσης, δεν τα καταφέρνει, όμως, πάντα τόσο καλά, οπότε η... ευθύνη γι' αυτή την επιλογή, και κατά συνέπεια την τελική ποιότητα, αφήνεται για άλλη μία φορά στα χέρια του... δύσμοιρου χρήστη! Κάτω ακριβώς από αυτό βρίσκονται οι επιλογές του Luminance, της φωτεινότητας δηλαδή της ταινίας. Εκεί μπορούμε, αφού ενεργοποιήσουμε αυτή τη λειτουργία, να ορίσουμε την έντασή της (από τη δεύτερη τιμή) και πότε θα ενεργοποιείται (από την πρώτη τιμή). Στα End Credits, που ακολουθούν, μπορούμε να ορίσουμε το καρέ της ταινίας στο οποίο ξεκινούν οι τίτλοι τέλους και την ποιότητα με την οποία επιθυμούμε αυτοί να κωδικοποιηθούν (αν το επιθυμούμε, βέβαια), έτσι ώστε να "εξεκλήψουμε" λίγο ακόμη bitrate από αυτούς, που θα δοθεί στην υπόλοιπη ταινία μας. Τέρμα κάτω και αριστερά βρίσκονται τα High και Low pass, με τα οποία θέτουμε τα όρια της αρχικής συμπίεσης. Εκεί ορίζεται το κατώτατο και το ανώτατο όριο του bitrate, με βάση τα οποία θα διαμορφωθούν τα "συμπεράσματα" του

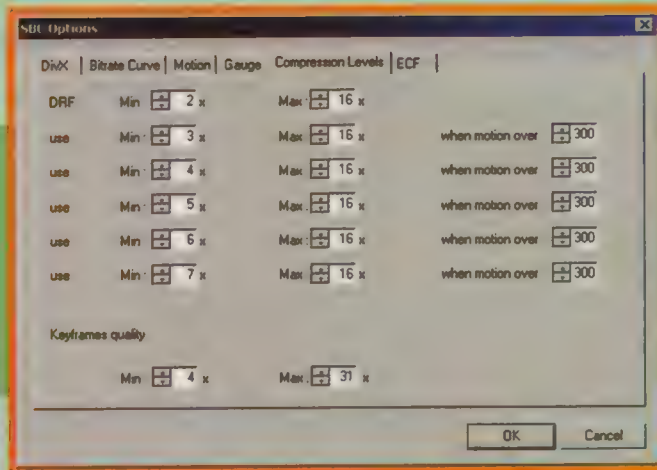


...Ο λόγος είναι πως οι επιλογές που βρίσκονται εκεί είναι σχεδόν αμέτρητες και ο αδαής είναι δεδομένο πως θα αισθανθεί σαν τον Χάρη σε χαρέμι!





Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία της συμπίεσης SBC είναι ο Gauge, ο "μετρητής" που ορίζει τα επίπεδα συμπίεσης της ταινίας.



Από τα πεδία DRF μας δίνεται η μοναδική δυνατότητα απόλυτου ελέγχου του πώς θα συμπιεστεί η ταινία μας με βάση τα επίπεδα κίνησης.

πρώτου περάσματος, στα οποία, με τη σειρά της, θα βασιστεί η προσαρμογή του bitrate για το δεύτερο και τελικό πέραςμα. Η επόμενη επιλογή (Bitrates Redistribution) ορίζει πώς θα κατανέμεται το bitrate στην ταινία (ομαλά ή κατά προτεραιότητα) και δεν επιφέρει τόσο σημαντικές αλλαγές στο τελικό αποτέλεσμα.

Στο tab Motion ορίζουμε πόσο ευαίσθητος θα είναι ο αλγόριθμος στις αλλαγές κίνησης, δηλαδή πότε θα εναλλάσσεται μεταξύ της "αργής" και της "γρήγορης" κωδικοποίησης, ανάλογα με την ταχύτητα της εκάστοτε απεικονιζόμενης σκηνής. Ο αλγόριθμος "καταλαβαίνει" την ταχύτητα μιας σκηνής, ελέγχοντας πόσα pixels αλλάζουν μεταξύ δύο καρέ και πόσο έντονα γίνεται αυτή η αλλαγή. Την ευαισθησία του σε αυτό την ορίζουμε από το Sensitivity (δηλώνει πόσο απ' όλο το καρέ θα πρέπει να ελέγχεται), ενώ στο span ελέγχουμε πόσο θα διαρκεί μια "ενότητα κίνησης" που ο αλγόριθμος θα ελέγχει, για να συμπεράνει αν είναι αργή ή γρήγορη. Στα Motion-Based DLL Switch ορίζουμε πότε θα γίνεται η αλλαγή μεταξύ των δύο τρόπων συμπίεσης: Για παράδειγμα, αν τα επίπεδα κίνησης της ταινίας μας κυμαίνονται από το 220 έως το 300 και έχουμε ορίσει ως "FAST" τιμή το 220 αυτή θα κωδικοποιείται με τον "FAST" αλγόριθμο, ενώ έχοντας ορίσει το "LOW" στο 180 αν τα επίπεδα κίνησης πέφτουν κάτω από αυτό η συμπίεση θα κατεβαίνει στον "LOW" αλγόριθμο. Αν τα έχουμε και τα δύο ρυθμισμένα στο 300, τότε η συμπίεση γίνεται μόνο με το Low codec, αλλά με απόλυτο έλεγχο στο πώς συμπίεζαι αυτό μέσα από τη χρήση των DRFs, που

ακολουθούν. Τέλος, γι' αυτό το tab, στο Crispness Modulation ορίζεται μια διαφορά "καθαρότητας" της εικόνας σε σχέση με την κίνηση. Αυτή η ρύθμιση θα πρέπει να είναι ορισμένη σε χαμηλές τιμές για κάθε DVD rip, ενώ για βίντεο χαμηλής ποιότητας (όπως κάποια Video Captures από τηλέφωρα ή βιντεοκασέτες) μπορούμε να τη "σπρώξουμε" μέχρι το 60-70%, δίκως εμφανή προβλήματα, διασφαλίζοντας έτσι υψηλή ποιότητα εικόνας.

Το επόμενο tab ασχολείται με τον Gauge, ο οποίος είναι ένα είδος "εσωτερικού κατανομέα bitrate". Ανάλογα με τις τιμές που θα ορίσουμε εδώ, διενεργείται η συμπίεση μιας ταινίας, ενώ πρόκειται για ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία της εφαρμογής. Πρώτη δυνατότητα σε αυτόν είναι η Global deviation compensation, η οποία φροντίζει για την ομαλή κατανομή του bitrate σε σχέση με τις αλλαγές στις σκηνές της ταινίας μέσα σε ένα ορισμένο χρονικό όριο. Ξέρω, ξέρω... Ξαναδιαβάστε το πολλή φορές, αφού δεν υπάρχει απλούστερος τρόπος να το εξηγήσω! Δίπλα από αυτό βρίσκεται μια επιλογή που ορίζει αν θα εφαρμόζονται διορθώσεις στην κατανομή του bitrate, όταν αυτό πέφτει σε χαμηλά επίπεδα, έτσι ώστε αυτά να μην... παραείναι χαμηλά, με συνέπεια επικείμενα "μπουκώματα" της ταινίας. Αυτό μπορεί να βρίσκεται σε τρεις θέσεις: απενεργοποιημένο, απλώς ενεργοποιημένο και προσαρμοζόμενο. Προσωπική μου άποψη είναι πως η τελευταία επιλογή είναι η καλύτερη, αλλά θα πρέπει να τη δοκιμάσετε και οι ίδιοι για να αποφασίσετε. Συνεχίζοντας, ξεπερνάω για λίγο το κεντρικό σημείο αυτού του tab για να ξεκαθαρίσω εξ αρχής

πως δεν (επαναλαμβάνω, ΔΕΝ) θα πρέπει να πειράξουμε τα "hacks" που βρίσκονται τελευταία. Αυτά μπορεί να καταστρέψουν τη συμπίεση, παράγοντας περίεργα, τεράστια ή... απaráδεκτα αποτελέσματα.

Αφού έκανα και αυτή τη διευκρίνιση, θα συνεχίσω με το κεντρικό Gauge, απ' όπου παίρνει και το όνομά του αυτό το tab. Ο Gauge έχει τρεις τιμές που ορίζουν την ποιότητα της ταινίας. Αυτές είναι η καλύτερη, η μέση και η ανώτερη τιμή. Όταν ξεκινάμε τη συμπίεση της ταινίας, αυτή χρησιμοποιεί αρχικά τη μέση τιμή που έχουμε επιλέξει. Όταν "μπορεί", ο αλγόριθμος "πέφτει" μέχρι τη χαμηλότερη τιμή (ρίχνοντας την ποιότητα και συμπιέζοντας πολύ την ταινία), ενώ όταν "πρέπει", ανεβαίνει μέχρι την ανώτερη ("αφήνοντας" bitrate στην ταινία, ώστε να έχει καλύτερη ποιότητα). Οι τιμές που αρχικά δίνει το Nandub (30-35-70) είναι ικανοποιητικές για τις περισσότερες ανάγκες, ενώ αν τις τροποποιήσετε, δεν θα πρέπει να ρίξετε τη χαμηλή τιμή κάτω από το 25 ή να ανεβάσετε την υψηλή τιμή πάνω από το 85-90, αφού τότε το μέγεθος του τελικού σημείου αρχίζει να "παίζει" απρόβλεπτα. Βέβαια, πάντα θα πρέπει να έχετε κατά νου πως τα πάντα εξαρτώνται από τα DRFs, έτσι ακόμη και αυτή η προειδοποίησή μου μπορεί να μην... έχει νόημα για κάποιους!

Ας δούμε, όμως, τα DRFs...! Αυτά βρίσκονται στο tab Compression Levels και επιτρέπουν στο χρήστη να ορίσει πόσο θα συμπίεστεί η ταινία, ανάλογα με τα επίπεδα κίνησης (θυμάστε τι είχαμε πει νωρίτερα για μετάβαση από το "αργό" στο "γρήγορο" codec; Αυτό ακριβώς!). Το πρώτο από αυτά





είναι το "γενικό" DRF και μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο εκείνο για την κωδικοποίηση της ταινίας μας, ενώ αυτά που το ακολουθούν επιτρέπουν τον απόλυτο έλεγχο της συμπίεσης. Κάθε DRF, πλην του πρώτου, αποτελείται από τρεις τιμές. Η πρώτη ορίζει τη χαμηλότερη δυνατή συμπίεση και η δεύτερη την υψηλότερη, για επίπεδα κίνησης μεγαλύτερα από την τρίτη τιμή. Μπλέξιμο; Ας το πω... ελληνικά! Κάθε DRF μπορείτε να το "διαβάσετε" σαν την πρόταση "Συμπίεσε το λιγότερο (τιμή 1) και το περισσότερο (τιμή 2) την ταινία αν έχει κίνηση περισσότερη από (τιμή 3)". Αν η τρίτη τιμή είναι ορισμένη στο 300 για όλα τα DRFs, τότε χρησιμοποιείται μόνο το πρώτο, που ουσιαστικά ορίζει τα "γενικά" (global) DRFs της ταινίας. Κάτω από όλα αυτά βρίσκεται και μια επιπλέον επιλογή DRF, που αφορά στα keyframes της ταινίας και η οποία εκτελεί την ίδια λειτουργία με τα προηγούμενα DRFs, αλλά όχι για σκηνές της ταινίας αλλά για τα καρέ-κλειδιά της. Πώς μπορούμε, όμως, να χρησιμοποιήσουμε τα DRFs; Κατ' αρχάς, ποτέ, μα ποτέ δεν θα πρέπει να ορίζουμε συμπίεση χαμηλότερη του 2 (αφού τότε η ταινία... δεν συμπίεζεται), ενώ για να αποφεύγουμε τα... χάγια αποτελέσματα, δεν θα πρέπει να ορίζουμε ως υψηλότερη συμπίεση μια τιμή πάνω από το 16. Αν η ταινία μας είναι "αργή", μπορούμε να βελτιώσουμε τη συμπίεσή της μικραίνοντας το περιθώριο μεταξύ των DRFs, ορίζοντας ως υψηλή τιμή έναν αριθμό από το 6 ως το 10 (π.χ. Min=2 και Max=8). Έτσι, καμία σκηνή δεν θα έχει συμπίεση υψηλότερη από την τιμή που ορίσαμε, ωστόσο, από την άλλη, το bitrate δεν θα μπορεί να "παίξει" πολύ ανάμεσα σε σκηνές. Για να το καταλάβετε καλύτερα, να αναφέρω πως αν ορίζαμε ως τιμή τόσο στο Min όσο και στο Max το 3, η ταινία μας θα έβγαине... τεράστια, ενώ το bitrate δεν θα μεταβαλλόταν σχεδόν καθόλου από σκηνή σε σκηνή. Με το Min και το Max ορίζουμε τα επιτρεπτά όρια που το Nandub μπορεί να "βουτήξει" bitrate από μία σκηνή (αν έχει πολλή δράση) και να το δώσει σε μία άλλη που απαιτεί περισσότερη λεπτομέρεια (και είναι πιο αργή). Αυτάαα!

Συνεχίζουμε, πάνω που το είχαμε... ξεχάσει, με την ίδια τη συμπίεση της ταινίας μας!

Αφού έχουμε ορίσει όλες τις ρυθμίσεις SBC, επιστρέφουμε στο βασικό περιβάλλον του Nandub. Πηγαίνουμε στο Options και από εκεί στο Preferences, επιλέγοντας το tab Scene Detection, όπου βρίσκονται

τρία sliders. Τα δύο πρώτα ορίζουν ξεχωριστά πόσο ευαίσθητο θα είναι το πρόγραμμα στις απότομες αλλαγές σκηνής (1o slider) και στις "ομαλές μεταβάσεις" με "σκοτεινισμό" εικόνες μεταξύ σκηνών (2o slider). Όσο πιο δεξιά βρίσκονται αυτά τόσο πιο ευαίσθητο είναι το πρόγραμμα. Το τρίτο slider, αν ενεργοποιηθεί ο "εναλλακτικός τρόπος ανίχνευσης αλλαγής σκηνής", αποτρέπει έναν συνδυασμό των δύο προηγούμενων που αρκετοί χρήστες προτιμούν, αφού ορισμένες φορές επιφέρει καλύτερα αποτελέσματα. Εδώ θα πρέπει να ορίσετε μόνοι σας, ανάλογα με το πόσο απότομες αλλαγές έχει η ταινία σας, την ευαισθησία στις αλλαγές μεταξύ σκηνών, ώστε το πρόγραμμα να μπορεί να καταναείμει σωστά τα keyframes - και κατά συνέπεια το bitrate. Πολλές φορές συμφέρει να ανεβάζουμε την ευαισθησία σε "αργές" ταινίες και να την κατεβάζουμε σε "γρήγορες", αφού έτσι γίνεται ομαλότερη αναγνώριση στις σκηνές/ενότητες μιας ταινίας. Τελευταίο σημείο που θα πρέπει να πειράξουμε είναι το tab SBC στο ίδιο παράθυρο, ορίζοντας μια τιμή από 230 μέχρι 320 για τις ταινίες που θα καταλαμβάνουν ένα CD, ή κάτι ανάμεσα στο 340 με το 460 αν στοχεύουμε στα δύο. Λόγω του ότι για να αναφερθώ με κατανοητό τρόπο στο τι κάνει η συγκεκριμένη ρύθμιση θα χρειάζομαι άλλες... 2 σελίδες, θα αποφυγώ την αναφορά. Εσείς απλώς... εμπιστευθείτε με!

Όταν έχουμε τροποποιήσει και αυτές τις ρυθμίσεις, επιστρέφουμε στο κεντρικό περιβάλλον του Nandub. Αν θέλουμε, προσθέτουμε φίλτρα και αλλιάζουμε την ανάληψη της ταινίας μας (το πώς, το έχουμε ήδη δει) και αφού τελειώσουμε με όλες

(μα όλες) τις ρυθμίσεις, πατάμε ταυτόχρονα Shift και F8. Δίνουμε δύο ονόματα για την ταινία μας - το πρώτο είναι "προσωρινό" για το "πρώτο πέρασμα" της συμπίεσης - και... Πάπα! Επιδέλους, τελειώσαμε!

## ΔΕΡ ΚΑΝ ΜΠΙ ΟΝΑΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ!

Ωραία, λοιπόν, πολύ ωραία. Για να δούμε τι έχω κάνει μέχρι σήμερα... Χμ! Είπα για όλα τα DivX, 3, 4 και 5, ενώ δεν ξέχασα το σημαντικότερο XviD. Μένουν το MPEG 1 και 2, τα Video CDs, τα μενού για ταινίες, οι υπότιτλοι... Ουφ! Δεν είναι και λίγα! Πάλι καλά που ξεκαθαρίσαμε με τον ήχο! Λοι-

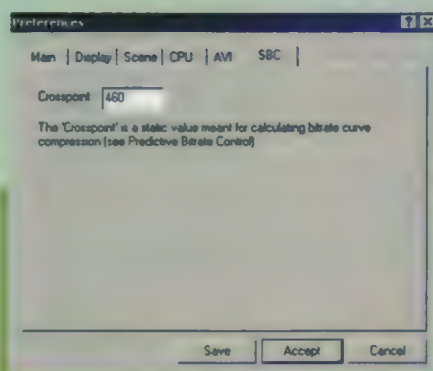


## Μην ξεχνάτε

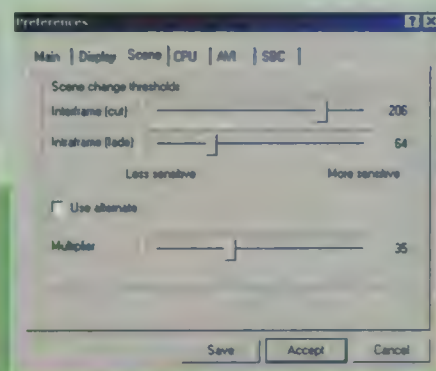
Το παλαιότερο DivX, αν αποφασίσετε να το χρησιμοποιήσετε, δεν είναι πλήρως συμβατό με το πρότυπο MPEG4 και δεν παρέχει "μελλοντική συμβατότητα".

πόν! Φίλοι μου, δεν θα χρονοτριβήσω. Ο Κράτσμαν ήδη θέλει να με σκοτώσει για τις σελίδες που του "έφαγα", όπου κανονικά θα φιλοξενούνταν μια φωτογράφιση τριών γνωστών μοντέλων με μπικίνι, ενώ ο Χάρης απειλεί πως, αν συνεχίσω να γράφω, θα ξυρίσει την πλούσια κόμη του. Θα τα πούμε, λοιπόν, τον επόμενο μήνα μέσα από αυτές τις σελίδες, ενώ μέχρι τότε η οδός του e-mail είναι ανοικτή. Περιμένω μηνύματά σας στο darklord@compupress.gr, μέχρι να ενεργοποιηθεί η νέα διεύθυνσή μου, παπάκι@ποταμιά.gr. Αϊντε, μη καθούμε!

PC



Σχεδόν... κρυμμένο στα Preferences του προγράμματος βρίσκεται και το πεδίο SBC, που αποτελεί την "καρδιά" του τρόπου κατανομής του bitrate του ομώνυμου τρόπου συμπίεσης.



Περίπου στο ίδιο σημείο βρίσκεται και το τμήμα του προγράμματος, όπου μπορούμε να ορίσουμε την ευαισθησία της συμπίεσης στις λεγόμενες "αλλαγές σκηνής".





# Αλληλογραφία

Φίλοι μου,

Ευρύς δείχνει να είναι ο προβληματισμός που αναπτύσσεται τον τελευταίο καιρό σχετικά με το αν θα πρέπει το περιοδικό μας να μεταβεί σε συνοδευτικό DVD. Ορισμένες από τις πιο χαρακτηριστικές επιστολές που λάβαμε για το θέμα αυτό φιλοξενούμε στη στήλη μας αυτόν το μήνα. Πολλοί από εμάς μας ζητάτε να συμπεριλάβουμε το Counter-Strike στο CD-ROM μας. Δυστυχώς, οι νέες εκδόσεις είναι πολύ μεγάλες σε μέγεθος κι έτσι δεν βλέπω να σας ικανοποιούμε, εκτός κι αν... δείτε ξαφνικά ένα DVD να συνοδεύει το περιοδικό! Θα προσπαθήσουμε, πάντως, σε επόμενο τεύχος, από αυτά που δεν θα έχουν full game, να σας δώσουμε την πιο πρόσφατη έκδοση του δημοφιλέστατου ποδ.

## THE SWEET SMELL OF SUCCESS

Αγαπητό "PC Master",  
Αφήνω το καθιερωμένο γλειψίμο (μη βραχυκυκλώσει και κάνα PC σας, μωρέ, από τα σάλια, όκι τίποτε άλλο...) και περνάω στο(α) θέμα(τα) μου (ε ποιου άλλοου;;). Σε διαβάζω από το τεύχος 107 και πρέπει να πω πως ΕΙΣΑΙ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ που κυκλοφορεί!

1) Εστω και καθυστερημένα, θέλω να πω ότι το νέο look του περιοδικού είναι υπέροχο!

2) Μη με περάσετε για περίεργο, αλλήλ παρατήρησε κανείς σας ότι από τη στιγμή της μεγάλης αλλαγής (τεύχος 150), το περιοδικό έχει αρχίσει να μυρίζει διαφορετικά;;!(Ι) (ναι ναι, μη γελάτε, μυρίστε και θα δείτε!).

3) Τα backgrounds στις παρουσιάσεις παιχνιδιών να τα ξαναβάλετε, να τα ξαναβάλετε!

4) DVD να βάλετε στο περιοδικό όταν αγοράσω εγώ DVD-ROM.

5) Από καιρό παρατήρησα ότι δεν έχετε ένα σταθερό Point System. Ενοώ, π.χ., για (όλα) τα action παιχνίδια να έχει ατμόσφαιρα (λέμε τώρα), γραφικά, ήχο κ.λπ. και όχι για κάθε παιχνίδι ξεχωριστά (δηλαδή, καμιά φορά, εάν π.χ. το παιχνίδι έχει πολύ μεγάλη διάρκεια, αυτό κάνει εντύπωση στο συντάκτη και το βαθμολογεί). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα εμείς οι κακόμοιροι χρήστες να μην μπορούμε να συγκρίνουμε τους επιμέρους τομείς δύο παιχνιδιών.

6) Ο Ζε-Ηλίας Καφούρος τι απέγινε;

7) Στο top ten να επαναφέρετε τα αστέρια, ανάλογα με το πόσους μήνες μένει εκεί ένα παιχνίδι.

8) Μη δημοσιεύετε e-mails όπου οι αναγνώστες τσακώνονται για μουσική (άντε πια, περιοδικό για H/Y είναι!).

9) Αυτά είχα να πω. Ελπίζω να μη σας κούρασα και να δημοσιεύσετε το γράμμα μου!

Φιλικά,  
Priest Angel  
vrapagg@tee.gr

Φίλε μας,

Τα τελευταία τεύχη του περιοδικού μυρίζουν διαφορετικά λόγω της προσθήκης μιας ειδικής ουσίας που επκολλάται στις σελίδες από το τεύχος 150 και μετά, η οποία ονομάζεται "ποισμαστερίνη". Η π-

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση [pcmaster@compupress.gr](mailto:pcmaster@compupress.gr)) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greekish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα

χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

σιμαστερίνη, δημιούργημα του Σαρκ-Σατ και της μαντάμ Ζωής Κιουρί - Νιαουρί (κατά κόσμον Μαρμαρά), με μια απόκρυφη συνταγή των αλχημιστών του 16ου αιώνα, έχει την ιδιότητα να προσελκύει τον αναγνώστη, δημιουργώντας του τη διάθεση να αγοράσει το τεύχος και να ρουφήξει (στην κυριολεξία) κάθε σελίδα του!

Για να απαλλαγείτε από την ποισμαστερίνη, πρέπει να ακολουθήσετε τα εξής βήματα:

1. Βάζετε το περιοδικό στο φούρνο μαζί με λίγο φασκόμυλο και μια άγουρη ελιά.

2. Ρυθμίζετε τη θερμοκρασία ακριβώς στους 187,95 βαθμούς Κελσίου.

3. Ανάβετε το φούρνο για 12 λεπτά.

4. Βγάζετε από το φούρνο το περιοδικό. Η ποισμαστερίνη έχει εξαφανιστεί μαζί με το μελάνι στις σελίδες (μια μικρή παρενέργεια της μεθόδου), ενώ το φασκόμυλο και η ελιά, υπό την επίδραση της ποισμαστερίνης, έχουν συνενωθεί δημιουργώντας ένα φάσκελο!

5. Πάρτε το φάσκελο και μουντζώστε τον εαυτό σας, γιατί μόλις καταστρέψατε το αγαπημένο σας περιοδικό!

Τέλος, ο Ζε-Ηλίας κόντινε λίγο το επίθετό του και παίζει πλέον στην Εθνική Βραζιλίας (ασφαλώς θα τον θαυμάσατε στο τελευταίο Μουντιάλ).





## Ο "ΔΙΚΗΓΟΡΟΣ ΤΟΥ ΔΙΑΒΟΛΟΥ" ΑΝΑΒΕΙ ΤΑ ΑΙΜΑΤΑ

**Ε**πειδή πολύ στο "σείς" και το "σας" το έχουμε ρίξει, καιρός να ανάψουμε λίγο τα αίματα. Κοινώς ο δικηγόρος του διαβόλου επιστρέφει. Στο στόχαστρο; Πρώτοι και καλύτεροι οι αναγνώστες. Ντροπή σας να εξευτελίζεστε τόσο και να "γλείφετε" τους συντάκτες, αρχισυντάκτες και δεν συμμαζεύεται, για να δείτε απλώς το γράμμα σας δημοσιευμένο, ής και σας κάνουν κανένα ψυχικό. Λίγος αυτοσεβασμός, ρε γαμώτο. Δεν είμαστε πια τόσο πουλημένοι.

Συνεχίζω με τη βία στα games. Μα καλά, είναι δυνατόν να υπάρχουν άνθρωποι που πιστεύουν ότι τα games προωθούν τη βία; Ας σοβαρευτούμε λίγο. Η επεξεργαστική ισχύς και τα γραφικά είναι πολύ φτωκά (ως τώρα) για να μην ξεχωρίζουμε το πραγματικό από το εικονικό. Το αντίθετο συμβαίνει με την τηλεόραση, η οποία προσφέρει ωμή και άκρως αληθοφανή βία. Και έπειτα μην ακούσω για το γνωστό φρούτο: "Για εμένα που είμαι 18 ετών (τυχαίος αριθμός) δεν υπάρχει πρόβλημα, αλλά για το αδελφάκι μου που μόλις έκλεισε τα 10...". Συγγνώμη, αλλά δεν το δέχομαι. Δεν δέχομαι ότι ένα παιδί δεν μπορεί να ξεχωρίσει την πραγματικότητα από τη φαντασία. Αλλά και να το δεχόμουν τότε, όχι, κύριε. Δεν φταίει το 10χρονο αδελφάκι σου, αλλά εσύ ο ίδιος και οι γονείς που το αφήνετε να ασχολείται με τέτοια παιχνίδια. Εξάλλου, τα περισσότερα παιχνίδια (νόμιμα) αναφέρονται στο ελάχιστο όριο ηλικίας. Αλήθεια, ποιος από εσάς το κοιτάει;

Τι το κακό έχουν τα νέα κουτιά σε συστήματα DVD; Σίγουρα δεν εντυπωσιάζουν, αλλά είναι άκρως πρακτικά. Διότι, αν έχεις στην κατοχή σου 20-30 τίτλους, υπάρχει σημαντικό πρόβλημα χώρου. Τελικά, αναγκάζεσαι να πετάξεις τα κουτιά. Τι είναι αυτά που κρατάς; Το CD και το manual. Οπότε γιατί να μην έχεις από την αρχή μια πολύ πιο πρακτική λύση;

Στο θέμα των manuals θα συμφωνήσω. Όσο πάνε και χειροτερεύουν, εκτός ελάχιστων εξαιρέσεων. Αντίθετα θα διαφωνήσω στο θέμα της μετάφρασης των manuals. Ντροπή σας όλοι εσείς που κατακρίνετε μια τόσο σημαντική προσπάθεια. Είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι δεν ξέρουν τι θα πει μετάφραση. Επειδή έχω ασχοληθεί με μεταφράσεις, σας λέω ότι δούλεψα με 2 έντυπα λεξικά και 1 λεξικό ηλεκτρονικής μορφής. Και, όμως, υπήρχαν άπειρες περιπτώσεις που ήταν αδύνατον να αποδοθεί σωστά ο όρος, είτε γιατί δεν υπήρχε αντίστοιχος είτε γιατί το καταραμένο το μυαλό μας "κрасάρει" άσχημα αρκετές φορές. Εγώ τουλάχιστον δεν είχα πίεση χρόνου. Αντίθετα οι μεταφραστές έχουν. Και ας μην ξεχνάμε ότι δεν γνωρίζουν το παιχνίδι, οπότε είναι φυσικό να γίνονται κάποια λάθη. Αξιώτημοι συντάκτες, για πείτε μου ακριβή ορισμό του "Spacebar", που τόσο πια νομοπάρετο το "μπάρα κενού" (Space: διάστημα, κενό, Bar: γραμμή, στήλη). Μη γελιόμαστε, λοιπόν.

Σχετικά με την ελάττωση-κατάργηση στηλών, εμείς οι αναγνώστες αποδεικνύουμε πολύ γελοία και ανώριμα άτομα. Γιατί; Ξέρετε εμένα δεν μου αρέσει η στήλη "Utopia", καταργήστε την. Εγώ πάλι δεν θέλω παρουσίαση νέων παιχνιδιών. Κατάργηση αμέσως. Τελικά, γιατί δεν πουλάτε μόνο το εξώφυλλο για να είμαστε όλοι ευχαριστημένοι; Ξυπνήστε, επιτέλους, αγαπητοί αναγνώστες. Οι προτιμήσεις

μας είναι προσωπικές. Μπορεί εμένα να μη σου αρέσει αυτό, αλλά εμένα μου αρέσει.

Όσο για το CD, δεν νομίζετε ότι είναι καιρός να γίνει DVD;

Και τώρα ο αρχισυντάκτης (όχι θα μου ξέφυγε). Ας σταματήσει πια αυτή η ιστορία με το μαστίγιο. Οραίο το αστείο μία-δύο φορές, αλλά μετά καταντά βαρετό. Εξάλλου, δεν ζούμε πια στο Μεσαίωνα. Στον 21ο αιώνα βρισκόμαστε. Δοκιμάστε ηλεκτροφόρα καλώδια οπτικών ινών. Επιτέλους, αναβάθμιση εδώ και τώρα.

Όσον αφορά στην αξιολόγηση των



επιδόσεων των παιχνιδιών, νομίζω ότι οι μεγάλοι αριθμοί στο κάτω μέρος θα έπρεπε να αντιπροσωπεύουν το γενικό μέσο όρο των επιμέρους επιδόσεων. Αντίθετα, η προσωπική γενική άποψη θα πρέπει να αποτελεί αυτόνομο και ξεχωριστό μέρος.

Συγχαρητήρια στις κυρίες Γ. Μώρου, Ο. Τυμπακιανάκη, Δ. Γιακουμή γιατί με τόσα που βλέπουν τα μάτια τους... Αυτές είναι οι πραγματικές ηρωίδες του περιοδικού.

Συγχαρητήρια και στον κύριο Π. Λύρη, γιατί έχει αρκετό ταλέντο (αν και πάντα υπάρχει περιθώριο βελτίωσης).

Αυτά για την ώρα. Αλλά μην επαναπαύεστε. Επιστρέφω δριμύτερος ήλαν συντόμως.

Φιλικά,  
P.K.

 Φίλε μας,

Οι διορθώσεις του περιοδικού σε ευχαριστούν θερμά για τα καλά σου λόγια (όντως έχουν συχνά ακόμα και τάσεις αυτοκτονίας με αυτά που διαβάζουν, σε μία μάλιστα από τις τρεις -δεν αποκαλύπτω σε ποια- έχουν ήδη πέσει τα μαλλιά και τα έχει αντικαταστήσει με περούκα από το σκαλπ ενός παλιού συντάκτη, που καταδικάστηκε στην εσχάτη των ποινών επειδή καθυστέρησε να παραδώσει άρθρο περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα). Στην μπάρα κενού σεβρίρουν ποτά στα διαστημικά μπαράκια; Μου αρέσει πάντως ως όρος: "Κάτσε κάτω από την μπάρα κενού, κάτσε!". "Η Μπάρα Κενού, του Σταύρου Μερετζιδή", "Κατά τη συγγραφή των άρθρων σας, αγαπητοί συντάκτες, προσέξτε να μην πατάτε περισσότερες από μία φορές τα πλήκτρα Μπάρα Κενού, Μπες, Πισωδιάστημα και Κεφαλοκλείδωμα".



## CD Ή DVD; ΙΔΟΥ Η ΑΠΟΦΑΣΗ...

### ♦ Αγαπητό "PC Master",

Είναι η τρίτη φορά που σας γράφω (γράμμα) μέσα στο χρόνο που σας διαβάζω (αρκετός...). Απορρομή για το γράμμα μου δεν υπάρχει [(συνηθισμένο όταν γράφω γράμμα :)], αλλά παρ' όλη αυτά θα προσπαθήσω να αναλύσω διεξοδικά (ωχ!) κάποια θέματα σχετικά με την όλη δομή του περιοδικού, το οποίο παρεμπιπτόντως βελτιώνεται συνέχεια. Θα μπορούσα να πω πως είναι το καλύτερο περιοδικό του χώρου του (να το θυμάστε αυτό για τη συνέχεια).

1. Κατ' αρχάς, σχετικά με το θέμα του αν το περιοδικό οφείλει να κυκλοφορεί σε έκδοση DVD ή να συνεχίσει στο παραδοσιακό CD, πιστεύω πως, εφόσον υπάρχει μεγάλος διασπασμός μεταξύ των αναγνωστών, εί-

ναι προτιμότερο να κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις. Μία σε CD και μία άλλη σε DVD (με ανάλογη αναπροσαρμογή στην τιμή). Δεν είναι σωστό να αναγκάζω κάποιον που δεν θέλει να παίρνει DVD και να μην μπορεί έπειτα να το τρέξει, ούτε όμως να "περιορίζω" κάποιον άλλο στα στενά όρια του CD. Αν γινόταν κάτι τέτοιο, έστω και προσωρινά, πιστεύω πως οι περισσότεροι αναγνώστες, αν όχι όλοι, θα ήταν ικανοποιημένοι.

2. Τελικά, μόνο τα adventures δεν περνάνε κρίση (άσχετο).

3. Όσον αφορά τώρα στο ένθετο σχετικά με τις παιχνιδιομηχανές, πιστεύω πως είναι προτιμότερο από το να "τρώγονται" σελίδες από το χώρο του περιοδικού. Από τη μία, το "PC Master" είναι ένα περιοδικό που ασχολείται με τους υπολογιστές. Αρα, άσχετα με το αν

κάποιοι το θεωρήσουν παλιομοδίτικο, οφείλει να υπερασπιστεί τη φήμη του ως ένα περιοδικό του χώρου και όχι να "νοθευτεί" με "ξένα" ως προς τη θεματολογία αντικείμενα. Δεν είναι ανάγκη, προκειμένου να μη μας πουν οπισθοδρομικούς, να μεταλλιάσουμε το περιοδικό σε πολυπεριοδικό. [Σύντομα κοντά σας με ανεπανάληπτες συνταγές μαγειρικής για το πασχαλινό τραπέζι - αν και τό 'χουμε δει στο forum :)]. Από την άλλη, όμως, οι πληροφορίες είναι πληροφορίες, άρα οφείλουμε να μαθαίνουμε ό,τι καινούριο συμβαίνει σε διάφορους τομείς, χωρίς να είναι ανάγκη να αγοράζουμε και άλλο περιοδικό. Από αυτή την άποψη, ένα ενημερωτικό φυλλάδιο δεν είναι κακό...

Με εκτίμηση,

Bigfoot\_fs

bigfoot\_fs@hotmail.com

### ♦ Αγαπητό "PC Master",

Κατ' αρχάς, προσκυνώ την αυτού μεγαλειότητά σας και σας μεταφέρω τις ευχές και τη συμπαράσταση όλης της Αρτας στον αγώνα σας για σωστή και έγκαιρη ενημέρωση (πολύ γρήγορο δεν πέφτει!). Δεν θα ζητήσω ούτε ρουσφέτι ούτε κοινές και συνηθισμένες χάρες. Σκοπός αυτής της επιστολής είναι να σας προφυλάξω από λάθη και κακοτοπιές, τα οποία όλοι ξέρουμε ότι είναι το φόρτε σας (είμαι κακός, ε;). Πιστεύω πως για να κρατήσετε τους αναγνώστες σας και για να κερδίσετε τον υπόλοιπο άμαχο πληθυσμό, θα πρέπει να είστε πρωτότυποι. Το τεύχος Νο 150 που έφτασε στα χέρια μου έσφυζε από πρωτοτυπία, τόσο για το άριστο interface του όσο και για το άπαυτο game που τόσο απλόχερα μας έδωσε. Ετσι, η πρότασή μου είναι η εξής: Μην κάνετε το τραγικό λάθος και αλλιά-

## ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (<http://www.pcmaster.gr/forum/>).

### @ ΑΤΥΧΗΜΑ ΜΕ ΜΗΧΑΝΑΚΙ

Χθες, γύρω στις 7.30, κατεβαίναμε την Ευελπίδων με ένα φιλαράκι. Σε μια στιγμή ένα ταξί, στα καλά του καθουμένου, στρίβει με κόκκινο. Πατάμε φρένο, πέφτουμε στο πλάι και καρφωνόμαστε κάτω από το ταξί. Εγώ τη γλίτωσα με κάτι καψίματα. Το φιλαράκι σώθηκε

επειδή φόραγε κράνος. Έσκασε με το κράνη στην άσφαλτο και πάνω στο ταξί το κράνος έγινε κομμάτια. Μέχρι τις 3:00 π.μ. ήμασταν στο Γενικό Κρατικό.

Θα μου πείτε τώρα γιατί σας τα λέω αυτά. Απευθύνομαι σε όσους έχουν μηχανή. Μάγκες, το κράνος σώζει όντως ζωές. Μην το ξεχνάτε. Και με 40 να πηγαίνεις, όπως εμείς, μπορεί να την πάθεις.

Αυτά, ρε παιδιά, και να προσέχετε, γιατί μ' αυτά που είδα χθες στο νοσοκομείο, τ'άχαα.

Axl

### @ ΤΙ ΑΞΙΖΕΙ ΠΙΟ ΠΟΛΥ;

Ποιο από τα παρακάτω αξίζει περισσότερο;

A) Neverwinter Nights: Time in development 3 years.

Ποιος είναι ο πιο κατάλληλος να μιλήσει για χιονισμένες νύχτες από την Bioware; Οι Καναδοί έκαναν, επιτέλους, το θαύμα τους και μας παρουσίασαν

την απόλυτη RPG εμπειρία. Παίξτε μαζί με τους φίλους σας και βάλτε τους σε έναν μυθικό κόσμο (αφού πρώτα μάθετε πως λειτουργεί ο αναθεωρημένος editor).

B) Warcraft 3: Time in development 3 years.

Ο θρύλος ξαναζωντανεύει! Επιλέξτε πλευρά και πλημμυρίστε το Battlenet στο αίμα! Από την εταιρεία που δεν κάνει λάθη (εκτός από κάποια φάβλα που και που), την Blizzard. Ο κόσμος του Warcraft με στυλ του Starcraft και με 3D περιτύλιγμα (ουχ!).

Γ) Παγκόσμια Ειρήνη: Time in development 10.000 years and counting.

Πελοποννησιακοί, περσικοί, εκατονταετείς παγκόσμιοι, του Βιετνάμ και του Κόλ-που, όλοι μάστιζαν την ανθρωπότητα. Ευχή όλων μας να σταματήσει κάποτε ο σκοτωμός. Αλλά τώρα με τον εκρχισμό του Warcraft και του Neverwinter Nights ίσως να πρέπει να βάλουμε λίγο στην άκρη τις αξίες μας.

Εσείς τι λέτε;

Rexides





Ξερετε το CD-ROM σε DVD-ROM γιατί την Άρτα δεν τη σταματά όλοι ο ΣΑΡΚ-ΣΑΤ, αλλά ούτε όλα τα διαόδια σας! Τώρα, όσον αφορά στην επιθυμία κάποιων για DVD-ROM, θα σας πρότεινα να εκδίδετε μία σειρά με DVD-ROMs και μία με CD-ROMs για να μπορεί ο δημοκράτης gamer να διαλέξει.

Κλείνοντας, ελπίζω να δημοσιεύσετε το γράμμα μου (χωρίς τα ορθογραφικά λάθη!), αν και με την γκαντεμιά που με δέρνει, βλέπω να καίγεται η στήλη "Αλληλογραφία"!

Με τιμή,  
Αλέξανδρος Αγγέλης

♦ Αγαπητό "PC Master",

Σου γράφω για πρώτη φορά, αν και διαβάζω αρκετό καιρό το περιοδικό σου. Συγχαρητήρια σε όσους εργάζονται για να φτάσει στα χέρια μας αυτό το καταπληκτικό από κάθε άποψη περιοδικό. Κατά τη

γνώμη μου, το περιοδικό διαφέρει από τα άλλα στο εξής: Καταφέρνει να δημιουργήσει μια οικειότητα στον αναγνώστη, κυρίως μέσω των αστείων που γίνονται στα άρθρα του περιοδικού (βλ. σχολιασμό εικόνων στα reviews κ.λπ.).

Ο κύριος λόγος που σου γράφω είναι για να σε παρακαλέσω να αηλιάξεις το φτωχό και άμοιρο CDάκι με τη μικρή πλεονεκτητικότητα και να το αντικαταστήσεις με DVD. Γνωρίζω, βέβαια, πως δεν έχουν όλοι ακόμα DVD, όμως, ο αριθμός τους μειώνεται διαρκώς. Σ' ευχαριστώ για το χρόνο σου. Keep the good work!

Φιλικά,  
Αλέξανδρος "Battleman"  
adks@otenet.gr

♦ Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης. Δεν πάει καιρός που αγόρασα υπολογιστή και είπα

να πάρνω ένα σχετικό περιοδικό. Ετσι, αγόρασα το τεύχος 136 και από τότε κόλλησα και σας παίρνω κάθε μήνα. Ας περάσω, όμως, στο θέμα. Θα μιλήσω για δύο ζητήματα:

1. Για το περιοδικό. Η ιδέα το CD να αντικατασταθεί από DVD δεν μου άρεσε και τόσο, διότι δεν έχουν πολλοί το προνόμιο να έχουν DVD player. Αν και θα υπάρχει περισσότερος χώρος, θα χάσετε πολλούς αναγνώστες. Πάντως αν, τελικά, το CD αντικατασταθεί με DVD, τότε θα μπορούσατε να συνεργαστείτε με μία εταιρεία που να παράγει DVD Player, να μειωθούν οι τιμές ή μαζί με ένα DVD player να δίνετε δώρο μια ετήσια συνδρομή του "PC Master".

Επίσης, θα ήθελα το περιοδικό σας να είχε πιο πολλές σελίδες, διότι μόλις παίρνω ένα τεύχος μέσα σε δύο ημέρες το έχω διαβάσει όλο. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να εί-

χατε πιο μεγάλη θεματολογία. Ακόμη, επειδή μου αρέσει ο Λύρης, να βάζατε δύο τρία comics. Τέλος, έχω μία απορία: Γιατί δεν γράφετε στη στήλη "Programming" και για τη Visual Basic και ασχολείστε μόνο με τη C++.

2. Για την πειρατεία. Όλοι λίγο-πολύ είμαστε "πειρατές". Μπορώ να σας πω πως τα πιο πολλά παιχνίδια που έχω είναι αντιγραφμένα. Ετσι όπως τα έχουν κάνει οι εταιρείες, να βάζουν σε θήκες DVD τα παιχνίδια τους και το manual σε μορφή εγγράφου μέσα στο CD, χίλιες φορές να το πάρω αντιγραφμένο. Αυθεντικό παιχνίδι θα πάρω μόνο αν τρελαίνομαι γι' αυτό.

Hitman

Υ.Γ. 1: Αν γίνεται να το δημοσιεύσετε.

Υ.Γ. 2: HITMAN ΟΛΕΙ!

Υ.Γ. 3: ΠΑΟ ΟΛΕΙ!

Ⓜ EMPIRE EARTH

Αυτές τις μέρες παίζω μανιωδώς το παιχνίδι Empire Earth. Ως λάτρης της ιστορίας των RTS και του Age of Empires (που είναι κατά 70% ίδιο με το E.E.), είχα ευχαριστηθεί μέχρι την τελευταία στιγμή τις πρώτες δύο campaigns (ελληνική και αγγλική), γιατί ήταν όμορφα φτιαγμένες, είχαν πλήρες ιστορικό background και για να περάσεις τις πίστες, έπρεπε πάνω-κάτω να κάνεις ό,τι έκαναν και οι ήρωες που χειριζόσαι εκείνη την εποχή (π.χ. να καταλάβεις την Τροία με τον Δούρειο Ίππο). Αυτό που με πώρωσε κυρίως ήταν το τελευταίο. Αργότερα, παίζοντας την τρίτη campaign (1ος Παγκόσμιος Πόλεμος, είσαι "φασιστικό γουγούνι" που έλεγε και ο Σεφερλής (άσχετο)), αυτό ακριβώς είναι που με εκνεύρισε αφάνταστα. Καλά, μου αρέσει πολύ να ξέρω ότι κάνω ό,τι έκανε π.χ. ο Otto von Vismark στον Α' Π.Π., αλλά αν αυτό που έκανε ήταν να τραβάει... τα μαλλιά του και να αφήνει τους στρατιώτες του να σφάζονται επί 3 χρόνια με άσκοπες επιθέσεις, που έσπαζαν πάνω στην άμυνα του εχθρού, με μοναδική ελπίδα να τελειώσουν τα πυρο-

μαχικά του ή κάτι τέτοιο, θα θυσιάζα και λίγο από την ιστορική ακρίβεια για να έχω την ευχαρίστηση του παιχνιδιού.

mOulas oMAr

Ⓜ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ SDRAM ΜΝΗΜΕΣ

Γεια σας παιδιά,  
Δεν ξέρω πόσοι από σας θυμούνται την περιπέτειά μου με τις μνήμες την προηγούμενη εβδομάδα (εδώ είναι και το link του cv λόγω thread <http://www.pcmaster.gr/forum/default.asp?Action=ShowMessage&ID=59649&Page=5&Expand=6&PageSize=25>), πάντως, έχω κάποιες εξελίξεις επί του θέματος. Εστειλα e-mail στο e-shop ρωτώντας για τις μνήμες τους και μου απάντησαν ως εξής:

"Αγαπητέ κύριε,  
Θα ήθελα να σας πληροφορήσω ότι επί του παρόντος οι μνήμες DIMM SDRAM PC 133, 256MB που υπάρχουν είναι διπλής όψης (double sided) και είναι Hyundai. Δεν θα υπάρχει πρόβλημα συνεργασίας με την υπάρχουσα μνήμη του υπολογιστή σας, εφόσον είναι μία κλασική SDRAM PC 133. Πρόβλημα συνεργασίας μπορεί να

υπάρχει αν η υπάρχουσα μνήμη είναι PC 100 ή αν είναι τύπου ECC, κάτι απίθανο, καθώς τέτοιες μνήμες χρησιμοποιούνται σε servers.

Λοιπόν... τι λέτε εσείς, να την αγοράσω; Εχω φοβηθεί πολύ από την άσχημη εμπειρία μου την προηγούμενη εβδομάδα και δεν ξέρω τι να κάνω. Ευχαριστώ, παιδιά.  
The Daywalker

Καλά τα λέει το μαγαζί. Είδες; Hyundai ή Siemens δεν σου είχα πει;

Κοίτα, κανονικά ούτε η διαφορά μάρκας (οτις απλές μνήμες) δεν θα έπρεπε να προκαλεί πρόβλημα. Μάλλον κάτι με τη motherboard αρχίζει να μη μ' αρέσει...

Το καλύτερο για να σιγουρευτείς θα ήταν, όταν πάρεις τη μνήμη, να έχεις και δεύτερο υπολογιστή σπίτι (κάποιου φίλου π.χ.) με παρόμοια motherboard, ώστε να δεις αν φτάνει τα τσιπάκια ή η motherboard. Αν μπορείς, κάν' το την επόμενη φορά.

The Therion,  
απάντηση στο προηγούμενο

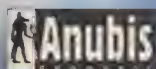
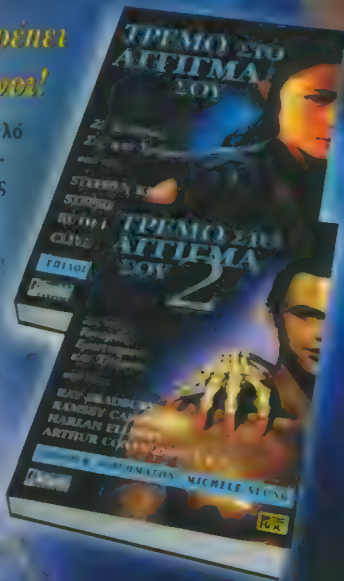


# 22&22

ανατριχιαστικές ματιές  
σε μια μακάβρια πραγματικότητα...

*Δύο βιβλία που πρέπει  
να διαβάσετε μόνοι!*

Η μυστική περιοχή στο μυαλό μας, όπου ελλοχεύουν οι φαντασιώσεις και οι φόβοι μας συνήθως παραμένει σκοτεινή και κρυφή. Αυτό ισχύει μέχρι να φωτιστεί από εξαιρετικά ταλαντούχους χειριστές του μακάβριου, όπως ο Stephen King, ο Arthur Conan Doyle, η Ruth Rendell, η Angela Carter, ο Clive Barker ή ο Patrick McGrath. Τότε οι ερωτικές φαντασιώσεις μας γίνονται τέχνη και η σάρκα ριγεί... από επιθυμία ή φόβο.

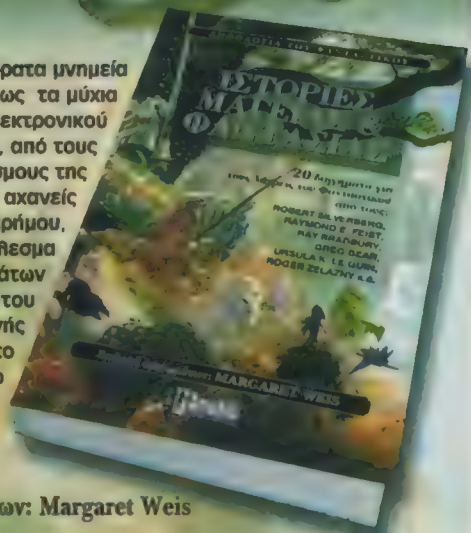


Για on-line παραγγελίες: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)

Γραφείο: Λεωφ. Συγγρού 44, 115 27 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847  
Κεντρική διανομή: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095  
Web site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr), e-mail: [anubis@compupress.gr](mailto:anubis@compupress.gr)

## ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ & ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Από τα θεόρατα μνημεία της αρχαιότητας ως τα μύκια της ψυχής ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, από τους άφατους κόσμους της φαντασίας ως τις αχανείς εκτάσεις της ερήμου, από το κάλεσμα απόκοσμων πηασμάτων ως το βρέμμα του παιδιού της διπλανής πόρτας, ένα είναι το σταθερό στοιχείο στο σύμπαν...



Επιλογή διηγημάτων: Margaret Weis



Για on-line παραγγελίες: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)

Γραφείο: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847  
Κεντρική διανομή: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095  
Web site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr), e-mail: [anubis@compupress.gr](mailto:anubis@compupress.gr)

♦ Παρόλο που είμαι αρκετά χρονάκια αναγνώστης του περιοδικού (από το τεύχος 59, Δεκέμβριος '94 - τι τεύχος κι αυτό, παρουσίαση του Doom 2 και του Under a Killing Moon, εποχές κι αυτές...), δεν 'έτυχε' να στείλω ποτέ κάποιο γράμμα ή e-mail στο περιοδικό.

Κατ' αρχάς, θέλω να διαμαρτυρηθώ για το δύο full games που είχατε μαζί με το περιοδικό. Δεν ξέρω τι είχε προκύψει από το ερωτηματολόγιο περί CD με demo και CD με full game, αλλά εγώ προτιμώ το πρώτο. Ένα άλλο σημείο του ερωτηματολογίου ήταν αν θέλουμε CD ή DVD. Δεν μπορώ να πιστέψω ότι επικράτησε το CD. Όλα πλέον απαιτούν τεράστιους χώρους και το μέγεθος των demos έχει εκτοξευθεί. Υπάρχουν πάρα πολλά πράγματα τα οποία δεν έχετε βάθει στο CD γιατί ακριβώς είναι CD. Προσωπικά τουλάχιστον, δεν ξέρω ούτε ένα άτομο που να μην έχει DVD-ROM πάνω στον υπολογιστή του. Δηλαδή θα περάσουμε πάλι όσα περάσαμε για να σας καταφέρουμε να ξεκάσετε τη δισκετούλα των 720KB και να πάμε στα 1,44MB; Από την άλλη πάλι, μου άρεσε πάρα πολύ η μεταφορά στηλών του περιοδικού στο CD του σε μορφή PDF. Εγώ μάλιστα θα σας προέτρεπα να μεταφέρετε ολόκληρο το περιοδικό σε ένα DVD σε μορφή PDF ή ακόμα καλύτερα Flash/Shockwave (σωστό interface αυτή τη φορά). Είναι καιρός να ταράξετε λίγο τα νερά στα ελληνικά περιοδικά. Γιατί δεν κάνετε μια δοκιμή, κυκλοφορώντας δύο εκδόσεις του περιοδικού, μία κλασική σε χαρτί και μία στο DVD; Είναι μεγάλο βάσανο να έχεις τόσα περιοδικά και, τελικά, να μην ξέρεις πού να τα βάλεις. Όχι ότι πιστεύω ότι θα εισακουστεί μια τέτοια επιθυμία, αλλά κανείς δεν έπαθε τίποτα δοκιμάζοντας. Δοκιμάστε κι εσείς :).

Μια άλλη πρόταση που έχουν κάνει κι άλλοι αναγνώστες είναι να βάλετε τα παλιά τεύχη PCM/Pixel σε μορφή PDF.

Για να περάσουμε, όμως, και στο εσωτερικό του περιοδικού. Οι στήλες "TroubleShooter" και "Do it yourself" μου άρεσαν πάρα πολύ. Καιρό είχα να δω κάποια τόσο καλή προσθήκη στο περιοδικό. Πραγματεύονται χρήσιμα θέματα και προσαθούν να δώσουν στους αναγνώστες να καταλάβουν, επιτέλους, ότι δεν αγόρασαν ψυγείο ή παιχνιδιομηχανή, αλλά μια ηλεκτρονική συσκευή που δεν έχει όρια. Πιστεύω πως γύρω από αυτό το πνεύμα θα πρέπει να περιστρέφεται η θεματολογία του περιοδικού. Για έναν καιρό είχατε ξεφύγει εντελώς από αυτή την ιδέα. Θυμάστε τους επικούς καβγάδες στο forum του "PC Master", με τίτλους "Το PCM έχει χάσει το χαρακτήρα του"; Το καλό είναι ότι, επιτέλους, αρχίζετε να επιστρέφετε στη φιλοσοφία "PC Master το περιοδικό των PC Users" και όχι το περιοδικό του "PC Gamer". Βέβαια, πιστεύω ότι χρειάζεται κι άλλη προσπάθεια σε αυτή την κατεύθυνση.

WickedMage  
[burdenas@csd.uoc.gr](mailto:burdenas@csd.uoc.gr)

Φίλοι μας,

Η μετάβαση σε DVD είναι ένα θέμα που όντως μας απασχολεί πολύ αυτόν τον καιρό και για το οποίο η γνώμη σας μάς είναι πολύτιμη, αφού δεν θέλουμε να πάρουμε μια απόφαση "ελαφρά τη καρδιά". Η πρότασή σας για δύο διαφορετικές εκδόσεις του περιοδικού είναι πολύ ενδιαφέρουσα και να είστε σίγουροι πως θα τη λάβουμε σοβαρά υπόψη.

Η στήλη "Programming" κάλυψε στο παρελθόν τη Visual Basic με σειρά άρθρων, αλλά δεν αποκλείεται να επανέλθει στο μέλλον.



## ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ & ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητοί συντάκτες του περιοδικού "PC Master",

Περιττό να σας πω ότι το περιοδικό σας είναι το καλύτερο στο χώρο των υπολογιστών σε ό,τι αφορά τα games. Είμαι νέος αναγνώστης σας, αφού παίρνω το περιοδικό σας από το τεύχος Ιανουαρίου και μετά.

Αποφάσισα να σας στείλω αυτό το e-mail για να κάνω μερικές προτάσεις όσον αφορά στο περιοδικό, αλλιώς και για να σας ρωτήσω για ένα-δυο πράγματα που με απασχολούν.

**Ερώτηση 1:** Υπάρχει στο Διαδίκτυο κάποια σελίδα σχετικά με την έκθεση των βιντεοπαιχνιδιών που έλαβε χώρα στο Λος Άντζελες;

**Ερώτηση 2:** Πότε βγαίνει το Harry Potter and the Chamber of Secrets;

Θα ήθελα, επίσης, να προτείνω τρία πράγματα για την ενίσχυση(;) της ύλης του περιοδικού:

1. Θα επιθυμούσα η στήλη "Αγγελίες" να μεγαλώσει, ώστε να βλέπουμε όσο το δυνατόν πιο σύντομα μπορούμε τις αγγελίες μας να δημοσιεύονται.

2. Θα ήθελα ακόμη να συμφωνήσω με έναν αναγνώστη σας, ο οποίος στο τεύχος Ιουλίου πρότεινε να υπάρχει στο περιοδικό μόνιμη στήλη για το Linux.

3. Κάντε επειγόντως το review του Grand Theft Auto 3!!!

Σας εύχομαι να συνεχίσετε με τον ίδιο ρυθμό αυτή την πραγματικά καλή δουλειά που κάνετε.

Με εκτίμηση,  
Παναγιώτης Τσιάτσος  
panoscoolboy@yahoo.gr

Υ.Γ.: Ελπίζω να βρω ανταπόκριση από το περιοδικό σας!

Φίλε Παναγιώτη,  
Σε ευχαριστούμε για τις

προτάσεις, τις οποίες θα εξετάσουμε. Έχε, πάντως, υπόψη πως η στήλη "Αγγελίες" δεν έχει σταθερό μέγεθος, αλλά αυξομειώνεται ανάλογα με το πόσες έρχονται στα χέρια μας κάθε μήνα. Αν στείλατε μια αγγελία και δεν δημοσιεύθηκε, το πιθανότερο είναι πως δεν τη λάβαμε. Το νέο Harry Potter θα προβληθεί στη μεγάλη οθόνη τον Οκτώβριο, οπότε λογικά περιμένουμε και το computer game από την Electronic Arts λίγο μετά (γύρω στα Χριστούγεννα). Όταν υπάρξουν νεότερα, θα ενημερωθείς από τις σελίδες του περιοδικού. Τέλος, η επίσημη σελίδα της E3 είναι η [www.e3expo.com](http://www.e3expo.com).

## ΜΑ ΠΟΥ ΠΗΓΑΝ ΤΑ MODS;

Αγαπητό περιοδικό "PC Master",

Σου έχω ξαναγράψει και άλλες φορές κι ελπίζω να με θυμάσαι. Ο λόγος που σου γράφω αυτό το e-mail αφορά στο τεύχος 153 και σε κάποιο άρθρο. Όταν αγόρασα το τεύχος, λοιπόν, και το διάβασα, η προσοχή μου αμέσως στράφηκε στη στήλη "MODified Gaming", μια και το θέμα με ενδιέφερε πολύ. Έτσι, έτρεξα να ξαναεγκαταστήσω το Diablo II - exp. και την έκδοση 1.09d. Όμως, σύμφωνα με τις οδηγίες της στήλης, πηγαίνοντας στη σελίδα gameweb

([www.gameweb.gr](http://www.gameweb.gr)), την οποία υποδεικνύετε για το download, όχι μόνο στην αρχική σελίδα δεν βρήκα links για τα αρχεία, αλλά ύστερα από ψάξιμο, ούτε σε ολόκληρη τη σελίδα. Συγκεκριμένα, ενδιαφέρομαι για το Middle-Earth mod. Αναρωτιέμαι, λοιπόν, αν γι' αυτό ευθύνομαι εγώ ή κάποιο πιθανό τυπογραφικό λάθος. Περιμένω απάντησή σας όσο το δυνατόν πιο γρήγορα και ευχαριστώ για το χρόνο που σας "έφαγα". Πρέπει να είστε απα-

## Η ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΜΟΥ

# Ιστορία Τρόμου



Τι διαβάζουν οι κορυφαίοι συγγραφείς έργων τρόμου σήμερα και γιατί; Αυτό ήταν το ερώτημα που θέσαμε στους πιο γνωστούς σύγχρονους συγγραφείς του είδους και αυτό το βιβλίο είναι η απάντησή τους. Μια ανθολογία βραβευμένων ιστοριών τρόμου κορυφαίων κλασικών συγγραφέων. Δεκαπέντε εκλεκτά διηγήματα τρόμου, επιλεγμένα και προλογισμένα από διασημούς σύγχρονους συγγραφείς του είδους.

ΟΙ STEPHEN KING

PETER STRAUB

F. PAUL WILSON

JOYCE CAROL OATES

RICHARD LAYMON κ.ά.

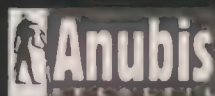
ΕΠΙΛΕΓΟΥΝ ΕΡΓΑ ΤΩΝ:

H. P. Lovecraft, Philip K. Dick, Edgar Allan Poe,

Ramsey Campbell, Robert Bloch,

Richard Matheson, M.R. James, Nathaniel Hawthorne κ.α.

Για on-line παραγγελίες: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



Γραφείο: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ: 010-9238672, fax: 010-9216847  
Κεντρική διαθεση: Σουλάνη 17, 156 82 Αθήνα, Τηλ: 010-3801487, fax: 010-3841086  
Web site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr) e-mail: [anubis@anubis.gr](mailto:anubis@anubis.gr)





# Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν. Τότε η στήλη "Αγγελίες του PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

## Software

♦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 26 παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Αριστέιδης Καλαϊτζίδης

Τηλέφωνο: 0946-345392

♦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** γνήσια τα Jane's F-18, Ford Racing 2001, Jetfighter 4, F-16 Aggressor, Gorky 17, Quake 3. 10,00 ευρώ το ένα ή όλα μαζί 45,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Σάββας Χρυσός

Τηλέφωνο: 03920 63509

## Hardware

♦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** PC με PIII 560MHz, motherboard, 192MB RAM, hard disk Seagate 8,4GB, CD-ROM Acer 40x, floppy disk, Creative GeForce 2 GTS, soundcard on board, οθόνη 15", πληκτρολόγιο, ποντίκι, πικία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Αριστέιδης Καλαϊτζίδης

Τηλέφωνο: 0946-345392

♦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** motherboard Chaintech (ISO 9001) για επεξεργαστές Pentium 2 και Pentium 3 (FSB 100 MHz) σε άριστη κατάσταση στο κουτί της (μαζί με τους drivers). Τιμή

συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Θεοφάνης Αποστολόπουλος

Τηλέφωνο: 0938-719534

## Διάφορα

♦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** η 3η season των X-Files σε 7 DVDs (24 επεισόδια, deleted scenes κ.λπ.). Είναι region 1 και ένα από τα DVDs είναι ελαττωματικό. Τιμή 50,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Κώστας Βλαχάβας

Τηλέφωνο: 0310 664134

e-mail address: kostasgreece1@hotmail.com

♦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** metal albums σε μορφή MP3. Δισκίες και ανταλλαγές (συλλογή 280 CDs). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Χρήστος Σπηλιόπουλος

Τηλέφωνο: 06550 23013

♦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** παιχνίδια για PC (2002 FIFA World Cup, FIFA 2001, Urban Chaos, Tomb Raider IV κ.ά.). Επίσης, τα DVDs "Υπόγεια Απειλή" και "Ελεύθερος Σκοπευτής". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Τηλέφωνο: 0938-407458

e-mail address: vertical@aias.gr

Κατέβασα την τελευταία έκδοση του Satellite και άρχισα να αναζητώ αρχεία προς downloading. Δυστυχώς, όμως, όλα τα MP3 είτε ήταν copyrighted είτε δεν ήταν διαθέσιμα. Βρήκα μόνο κάποια που ήταν hosted από την κοινότητα, τα οποία δεν κατέβαιναν με τον Satellite μόνο με κανονικό downloading. Όταν, δε, κατέβασα κάνα δυο, ο Satellite έλεγε ότι δεν γινόταν τίποτα. Τελικά, κατέληξα να εγγραφώ στο KaZaA, από το οποίο είμαι πολύ ευχαριστημένος.

Υ.Γ.: Θα μπορούσατε να βάλετε την τελευταία retail έκδοση του CS στο επόμενο CD του περιοδικού γιατί είναι πολύ μεγάλη; Είμαι σίγουρος ότι πολύ αναγνώστες το θέλουν.

Μάνος Παπαμανώλης  
manta55133@yahoo.com

♦ Είστε απίστευτοι...

Κάνετε αφιέρωμα στο AudioGalaxy κι αυτό έκλεισε! Κάτι ανάλογο είχε γίνει και με το Napster, που κι αυτό είχε κλείσει το μήνα που του είχατε κάνει εκτεταμένο αφιέρωμα! Κατοικοπόδαροι... :-)

gtzav@the.forthnet.gr

σοχημένοι με τη διοργάνωση του (ή να πω καλύτερα των) Grand Prix. Βασίζομαι στη βοήθειά σας!

Με εκτίμηση,  
Σπύρος Παπαγεωργίου  
Soul Assassin  
papspeip@otenet.gr

Υ.Γ.: Αντε με το καλό να γίνει το φετινό Grand Prix στην πόλη μας (ή μάλλον και στην πόλη μας). Τέλος πάντων, είμαι πολύ χαρούμενος που θα διοργανωθεί στην πόλη μας ένα τέτοιο event και περιμένω με ανυπομονησία να πάρω μέρος...

Υ.Γ. (κι άλλο): Δεν άρχισα το γράμμα με το καθιερωμένο ΓΛΕΨΙΜΟ, γιατί μόλις πήρα στα χέρια μου το καινούριο πληκτρολόγιο και έχω κακές

εμπειρίες από γλειψίματα και πληκτρολόγια (βλέπετε το παλιό πληκτρολόγιο από γλειψίμο πήγε [βραχυκύκλωμα]).

Υ.Γ. (ακόμα ένα): Περιμένω, επίσης, το ερωτηματολόγιο περί πειρατικών παιχνιδιών στη σελίδα...

Υ.Γ.: Σας κούρασα;...

Φίλε Σπύρε,  
Έχετε απόλυτο δίκιο για τα mods. Καθυστερήσαμε λίγο να τα βάλουμε στο GameWeb και σου ζητούμε συγγνώμη. Μπορείς, όμως, πλέον να τα βρεις στη σελίδα <http://www.gameweb.gr/downloads/download.asp?CID=4&ID=191>

Το ερωτηματολόγιο για την πειρατεία βρίσκεται στη σελίδα <http://www.pcmaster.gr/piracy/>

## Ο... ΓΚΑΝΤΕΜΗΣ ΚΑΙ ΤΟ AUDIOGALAXY

♦ Για σας παιδιάς,

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σας και θέλω να εκφράσω την απόλυτη συμπαράστασή μου για το δύσκολο έργο σας σ' αυτόν τον τομέα, που ομοιογενώς στην Ελλάδα είναι πολύ πιο πίσω απ' ό,τι σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Τέλος πάντων, αυτά τα έχουμε ξανακούσει. Ας μπω στο θέμα. Θέλω να αναφερθώ στο άρθρο του κύριου Κράτσα στο τεύχος 152 για την κοινότητα του AudioGalaxy. Πρόσφατα απέκτησα σύνδεση στο Internet και ενθουσιασμένος με την ιδέα ότι θα μπορούσα να κατεβάσω οποιοδήποτε MP3 αρχείο ήθελα, γράφτηκα κατευθείαν στην κοινότητα.

⇒ Φίλοι μας,

Έχετε απόλυτο δίκιο: Πάνω που έγραψα το ρημάδι το άρθρο, δεν πρόλαβε να περάσει μήνας και το AudioGalaxy έπεσε κι αυτό θύμα των διακογραφικών εταιρειών (διαβάστε λεπτομέρειες στο "Fanzine"). Τέτοια γκαντεμιά, πάντως, δεν σκοπεύω να την αφήσω ανεκμετάλλευτη: Κύριε Gates, αν στο λογαριασμό μου μέχρι την 20ή Αυγούστου δεν υπάρχει το ποσό που σας ζητήσω (ναι, οκτώ είναι τα μηδενικά, δεν πρόκειται για λάθος), το τεύχος Σεπτεμβρίου του "PC Master" θα φιλοξενεί ένα αφιέρωμά μου στη Microsoft!





ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ

# DANCE Domination No 2

## DANCE Domination

2



SCHILLER: Dream of you, DE-JAVU: Never, SOLID SESSIONS: Janeiro  
FEELA: Sweet temptation, AFRO MEDUSA: Dreams, MENDO: Tell me

### ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΙΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

SCHILLER: DREAM OF YOU / DE-JAVU: NEVER / TIPPI: TINSEL TOWN IN THE RAIN

SOLID SESSIONS: JANEIRO / FEELA: SWEET TEMPTATION / KID CREME: DON'T STOP MY ROOTS

BILLY WEBB featuring CHRIS WILLIS: ALL MY FEELINGS

MR PINK presents THE PROGRAM: LOVE & AFFECTION / MENDO featuring CHRISTIE K: TELL ME

JEREMY SYLVESTER: THE THINGS I CAN DO / RINNERADIO: KUVALA

AFRO MEDUSA: DREAMS / ARON MICHAEL: FREE

SALSOTTO vs MARQUEE MOON: LET ME TALK TO YOU

JACO DE SOUZA feat. GISELLE: A MUSICA VIBRA NO AR / LUBA: FROM THE BITTER TO THE SWEET





CINEMASTER

# MINORITY REPORT

Είμαι ιδιαίτερα χαρούμενος που παρατηρώ μια κλίση της κινηματογραφικής "βιομηχανίας" στα θρίλερ και στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Η τάση αυτή, αν δεν κάνω λάθος, ξεκίνησε περίπου την εποχή που βγήκε το "5ο Στοιχείο" και το "12 Πίθηκοι" και από τότε έχουμε δει μερικές από τις καλύτερες ταινίες του είδους.

του Οδυσσέα Κουράφαλου

## Η νέα δημιουργία του Spielberg

### ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ

Steven Spielberg

### ΠΡΩΤΑΓΟΝΙΣΤΕΣ

Tom Cruise: *Nate Jacob*

John Anderton

Max von Sydow: *Director*

Donnig Lamar Burgess

Steve Harris: *Jed*

Neal McDonough: *Officer Fletcher*

Dick με πλούσια εφέ, που βοηθούν στην περαιτέρω ανάπτυξη της ιστορίας. Η ιστορία; Ω, μα είναι Dick, φίλοι μου, είναι δεδομένο πως είναι καλή!

Στο όκι και τόσο μακρινό μέλλον η τεχνολογία έχει προχωρήσει αρκετά, ώστε να επιτρέπει την πρόληψη των εγκλημάτων πριν καν αυτά να συμβούν. Ο πρωταγωνιστής της ταινίας, ο detective Anderton, δουλεύει για μια κρατική υπηρεσία πρόληψης εγκλημάτων, όταν ξαφνικά κατηγορείται ο ίδιος πως πρόκειται να διαπράξει μία δολοφονία και άρα πρέπει να συλληφθεί! Ευρισκόμενος στη θέση των "θυμάτων" του ο Anderton, ωσάν... νέος Χάρισον Φόρντ, αναγκάζεται να παίξει το ρόλο του φυγά, προσπαθώντας να ξεφύγει από τους πρώην συνεργάτες του και νυν διώκτες του, σε μία απειλησμένη προσπάθεια να αποδείξει την αθωότητά του και το ότι... δεν σκόπευε να σκοτώσει κάποιον! Πώς, όμως, αποδεικνύει κάποιος την αθωότητά του για ένα έγκλημα το οποίο ούτε καν έχει συμβεί; Η ταινία, όπως καταλαβαίνετε, είναι ένα αρκετά δυνατό θρίλερ, με άκρως εντυπωσιακές σκηνές, στις οποίες συμβάλλει θεατικότητα η σωστή χρήση των ειδικών εφέ που επιτρέπει η μοντέρνα τεχνολογία. Ευτυχώς, σύντομα θα βρίσκεται κοντά μας και έτσι η αναμονή δεν θα είναι μεγάλη.

Ενα από τα πιο αναμενόμενα έργα επιστημονικής φαντασίας είναι εδώ και καιρό το "Minority Report". Το πρωτότυπο σενάριο της ταινίας βασίζεται σε μια σύντομη ιστορία του Philip K. Dick, ενός από τους πλέον αναγνωρισμένους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας. Ποιο θα μπορούσε να είναι το αποτέλεσμα ενός τέτοιου συνδυασμού, δηλαδή μιας ιστορίας από τον άνθρωπο που μας έδωσε το μυθιστόρημα "Do androids dream of electric sheep", στο οποίο βασίστηκε η ταινία "Blade Runner", του δυναμισμού του Tom Cruise και της σκηνοθετικής μαεστρίας του ανθρώπου που μας γνώρισε τον E.T.; Αν πιστέψουμε αυτά που λένε στο εξωτερικό, όπου η ταινία ήδη προβάλλεται, είναι εξαιρετικό. Ο Σπίλμπεργκ κατάφερε να μεταφέρει στον κινηματογράφο μια μικρή αλλά άκρως ενδιαφέρουσα ιστορία, η οποία θίγει καίρια κοινωνικά προβλήματα, συμπληρώνοντάς την και εμπλουτίζοντας το όραμα του





# MEN IN BLACK 2

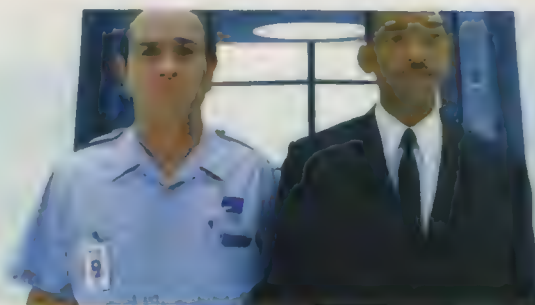
## Οι άνδρες με τα μαύρα επιστρέφουν!

Σίγουρα ένα από τα πιο... καθαβετζιδικά gadgets που τμήσαν ποτέ το κινηματογραφικό πανί, ήταν το "στυλ-διαγραφέας μνήμης" που χρησιμοποιούσαν οι πράκτορες της ταινίας "Men In Black", της πιο επιτυχημένης κωμωδίας επιστημονικής φαντασίας που έχουμε δει μέχρι σήμερα. Το γκαντζετάκι αυτό, λοιπόν, όπως ο Κ ("Κέι") αλλά και ο J ("Τζέι") που το χρησιμοποιούσαν, επιστρέφει σε μία από τις καλύτερες συνέχειες ταινίας που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ.

Όπως θα θυμάστε, το "Men In Black" πραγματευόταν την... καθημερινότητα μιας μυστικής οργάνωσης, που προστάτευε το κοινό από τη... γνώση του ότι υπάρχουν εξωγήινοι! Ω, ναι, διότι όχι μόνο υπήρχαν, αλλά η οργάνωση αυτή τους βοηθούσε κιόλας, αν ήταν... καλά παιδιά, να επιστρέψουν στα σπίτια τους. Το πρόβλημα ήταν πως ένας εξωγήινος τόσο απεχθής και μισητός, που ακόμη και οι υπόλοιποι εξωγήινοι τον έτρεμαν, εισέβαλε στον πλανήτη μας, προκαλώντας το χάος. Επειτα από μια δυναμική περιπέτεια, οι πράκτορες Κ

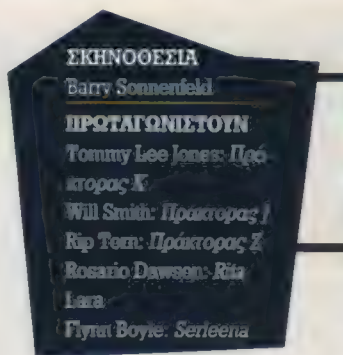
(Tommy Lee Jones) και J (Will Smith) κατάφεραν να τον εξολοθρεύσουν. Εν τέλει, ο Κ αποφάσισε να ζήσει μια ήρεμη, φυσιολογική ζωή και έτσι ο νεοφερμένος και διδάχθεις από αυτόν J του διέγραψε τη μνήμη και, ουσιαστικά, πήρε τη θέση του. Όλα πήγαιναν μια χαρά.

Είχαν υπολογίσει δίκως τη Serleena, όμως! Νέοι εχθροί,



νέες περιπέτειες και φυσικά, νέες... κουφές και αστείες καταστάσεις περιμένουν τον J, ο οποίος, όμως, δεν μπορεί να τις αντιμετωπίσει μόνος του. Δεν μπορεί, ειδικά διότι ένα στοιχειό-κλειδί για την κατατρόπωση του υπερκακού βρίσκεται κρυμμένο στο μυαλό του πρώην Κ, ο οποίος δουλεύει πια ως... ταχυδρομικός υπάλληλος! Ο J τον... τσιπάει και, σε μια τραγελαφική αντιστροφή

όρων, τον... διδάσκει τα κατατόπια του να είσαι ένας "Αντρας με μαύρα", πολεμώντας τους κακούς εξωγήινους και διασφαλίζοντας τη διαγαλαξιακή ειρήνη. Όλα, πάντα, μέσα από κουφές καταστάσεις, που κάνουν το θεατή να κρατά την κοιλιά του από τα γέλια, σε ένα sequel που μπορεί να θεωρηθεί τουλάχιστον ισάξιο με το πρώτο μέρος. Ενα από τα στοιχεία, όμως, που παίζουν σημα-



ντικό ρόλο στην επιτυχία ενός sequel είναι το κατά πόσο είναι επαναλαμβανόμενο. Αν και, όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο, το MiB II δεν είναι πια και τόσοσο διαφορετικό από την προηγούμενη ταινία, αφού πραγματεύεται το ίδιο θέμα και έχει αρκετά νέα στοιχεία ώστε να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον του θεατή. Λαμπροί αστέρες είναι, φυσικά, για ακόμη μία φορά οι... περίεργοι και παραφρονικά σχεδιασμένοι εξωγήινοι, που μόνο σαν τους τυπικούς εξωγήινους άλλων ταινιών δεν φέρονται. Ανάμεσα σε ηρωικούς πρωταγωνιστές και... προβληματικούς εξωγήινους υπάρχει, φυσικά, έντονο και το θηλυκό στοιχείο, αφού η ταινία είναι μια καθαρόαιμη χολιγουντιανή παραγωγή! Δεν μένει παρά να σας ευχηθώ καλή διασκέδαση, αφού είναι δεδομένο πως δεν πρέπει να το χάσετε! **PC**

## Ειδήσεις

### Reign of Fire

Στην "Κυριαρχία της φωτιάς" οι δράκοι κυριαρχούν. Σε ένα πολύ κοντινό για να ρισάρει αληθινό μέλλον, το 2010-2020 μ.Χ., οι δράκοι κυριαρχούν σε μια Αγγλία που συνδυάζει στοιχεία από το μέλλον και το Μεσαίωνα. Μια ομάδα ανθρώπων, με αρχηγό τον Van Zan (McConaughey), αντιδρά και αποφασίζει να εξολοθρεύσει τις... τεραστίες σαύρες.

### Signs

Δεν μπορείς να βρω περισσότερο στοιχεία για μια ταινία η κεντρική ιδέα της οποίας δείχνει ακριβώς ενδιαφέρουσα: Το σενάριο του "Signs" ("σημμάδια") αφορά στα γνωστά εκείνα γεωμετρικά σχήματα που συναντώνται σε απομακρυσμένο λιβάδι και αναφέρεται πως έχουν εξωγήινη προέλευση. Η δε διαφημιστική

στάκα της ταινίας, που με κάνει και "ψήνομαι" ακόμη περισσότερο, είναι: "Δεν είναι και σαν να μη μας είχαν προειδοποιήσει" ("It's Not Like They Didn't Warn Us"). Όποιος έχει περισσότερα στοιχεία, ας μου στείλει ενο σχετικό μήνυμα!

### The Master Of Disguise

Αν και... περίεργο, το θέμα του "Master of Disguise" ("Ο άρχων της μεταμφίεσης") είναι ακριβώς ενδιαφέρον. Πρόκειται για τις κωμικές περιπέτειες ενός ανθρώπου που έχει το φυσικό ταλέντο να μεταμφιέζεται σε οποιονδήποτε και οτιδήποτε... Δεν του είναι, όμως, εύκολο να απαλλαγεί από κάθε μεταμφίεση! "Άγρια" παρωδία των ταινιών με υπερήρωες, το "Master Of Disguise" ίσως μας κάνει να... αντιμετωπίσουμε τον "Spider-man" και τους "X-Men" με άλλο μάτι!





12 πεύχη

☐ ΙΔΙΟΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00    ☐ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00    ☐ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00    ☐ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00    ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

E-MAIL

THΛΕΦΩΝΟ

☐ ταχ. επιταγή Νο \_\_\_\_\_ ☐ τραπεζική επιταγή Νο \_\_\_\_\_

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ                                                                               ΗΜ. ΛΗΞΗΣ                        

**Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.**

## ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δραχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δραχ.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....ΠΟΛΗ.....Τ.Κ.....  
ΗΛΙΚΙΑ.....ΤΗΛ.....E-MAIL ADDRESS.....



# Game Index

Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, καταναμενημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλιά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

| ΠΑΙΧΝΙΔΙ                            | ΤΕΥΧΟΣ | ΒΑΘΜ. | ΕΙΔΟΣ             |
|-------------------------------------|--------|-------|-------------------|
| ALIEN vs PREDATOR 2                 | 147    | 85    | Action            |
| ARABIAN NIGHTS                      | 146    | 78    | Action            |
| BLOOD OMEN 2                        | 152    | 86    | Action            |
| CODENAME OUTBREAK                   | 147    | 88    | Action            |
| COMMAND & CONQUER: RENEGADE         | 150    | 89    | Action            |
| FROM DUSK TILL DAWN                 | 148    | 87    | Action            |
| GHOST RECON                         | 151    | 87    | Action            |
| GHOST RECON: DESERT SIEGE           | 153    | 89    | Action            |
| HALF-LIFE BLUE SHIFT                | 142    | 82    | Action            |
| HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)           | 144    | 80    | Action            |
| JEDI OUTCAST                        | 151    | 93    | Action            |
| MAX PAYNE                           | 143    | 95    | Action            |
| MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT      | 149    | 93    | Action            |
| OPERATION FLASHPOINT                | 144    | 89    | Action            |
| RED FACTION                         | 145    | 84    | Action            |
| RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN        | 148    | 90    | Action            |
| SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER    | 144    | 93    | Action            |
| SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER   | 149    | 96    | Action            |
| SOUL REAVER 2                       | 149    | 83    | Action            |
| SPIDERMAN                           | 146    | 91    | Action            |
| SPIDERMAN: THE MOVIE                | 153    | 81    | Action            |
| DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION       | 143    | 75/90 | Action/RPG        |
| DUNGEON SIEGE                       | 151    | 96    | Action/RPG        |
| INCOMING FORCES                     | 151    | 80    | Action/Simulation |
| GANGSTERS 2                         | 143    | 84    | Action/Strategy   |
| HEIST                               | 143    | 49    | Action/Strategy   |
| HOSTILE WATERS                      | 142    | 90    | Action/Strategy   |
| MECH COMMANDER 2                    | 144    | 92    | Action/Strategy   |
| ATLANTIS III                        | 146    | 96    | Adventure         |
| DRUUNA                              | 147    | 40    | Adventure         |
| HITCHCOCK                           | 149    | 95/75 | Adventure         |
| JACK ORLANDO                        | 150    | 89    | Adventure         |
| JERUSALEM                           | 152    | 88    | Adventure         |
| KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN | 144    | 90    | Adventure         |
| LOCH NESS                           | 148    | 89    | Adventure         |
| MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)         | 145    | 96    | Adventure         |
| PASSAGE: PATH OF BETRAYAL           | 146    | 95    | Adventure         |
| QUEST FOR GLORY 4 1/2               | 145    | 85    | Adventure         |
| ROAD TO INDIA                       | 142    | 85    | Adventure         |
| SCHIZM                              | 145    | 98    | Adventure         |
| SECRETS OF ALAMUT                   | 148    | 91    | Adventure         |
| SIMON THE SORCERER 3D               | 153    | 94    | Adventure         |
| SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER       | 142    | 95    | Adventure         |
| VERSAILLES 2                        | 150    | 93    | Adventure         |
| EPEBOX                              | 148    | 45    | Adventure         |
| BLAIR WITCH 3                       | 143    | 80    | Adventure/Action  |
| HARRY POTTER                        | 147    | 90    | Adventure/Action  |
| ANACHRONOX                          | 143    | 91    | RPG               |
| ANARCHY ONLINE                      | 142    |       | RPG               |
| ARCANUM                             | 151    | 89    | RPG               |
| BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL   | 148    | 94    | RPG               |
| DARK AGE OF CAMELOT                 | 150    | 93    | RPG               |
| END OF TWILIGHT                     | 146    | 85    | RPG               |
| EVIL ISLANDS                        | 144    | 90    | RPG               |
| GOTHIC                              | 148    | 94    | RPG               |
| GRANDIA 2                           | 153    | 84    | RPG               |

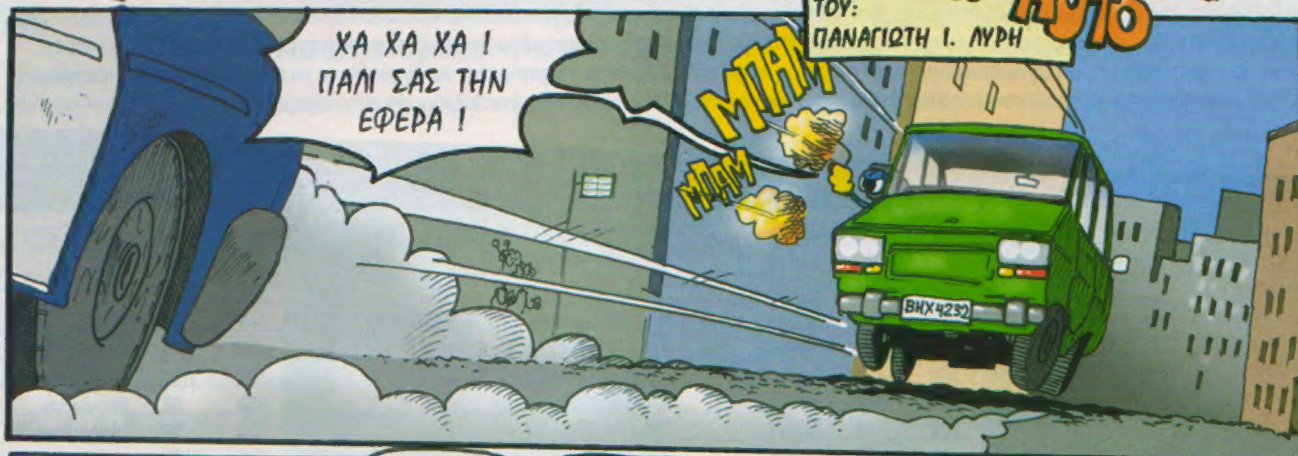
| ΠΑΙΧΝΙΔΙ                                | ΤΕΥΧΟΣ | ΒΑΘΜ. | ΕΙΔΟΣ               |
|---|--------|-------|---------------------|
| ICEWIND DALE: HEART OF WINTER           | 146    | 60/90 | RPG                 |
| MIGHT & MAGIC IX                        | 152    | 90    | RPG                 |
| MORROWIND                               | 153    | 98    | RPG                 |
| POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR | 149    | 89    | RPG                 |
| FREEDOM FORCE                           | 152    | 94    | RPG/Strategy        |
| THE ART OF MAGIC                        | 149    | 90    | RPG/Strategy        |
| AQUANOX                                 | 152    | 82    | Simulation          |
| BALLISTICS                              | 153    | 88    | Simulation          |
| CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02       | 146    | 97    | Simulation          |
| CHAMPIONSHIP SURFER                     | 143    | 73    | Simulation          |
| COMANCHE 4                              | 148    | 88    | Simulation          |
| EUROFIGHTER TYPHOON                     | 145    | 81    | Simulation          |
| F1 2001                                 | 147    | 93    | Simulation          |
| FIFA 2002                               | 146    | 88    | Simulation          |
| FIFA 2002 WORLD CUP                     | 152    | 87    | Simulation          |
| FLIGHT SIMULATOR 2002                   | 146    | 90    | Simulation          |
| FLY 2                                   | 149    | 83    | Simulation          |
| KICK OFF 2002                           | 151    | 90    | Simulation          |
| MEGA RACE 3                             | 152    | 65    | Simulation          |
| MOTO RACER 3                            | 145    | 97    | Simulation          |
| NEW YORK RACE                           | 151    | 85    | Simulation          |
| NHL 2002                                | 153    | 91    | Simulation          |
| SIMS: HOUSE PARTY                       | 144    | 67    | Simulation          |
| STAR WARS: STAR FIGHTER                 | 150    | 92    | Simulation          |
| SUB COMMAND                             | 153    | 91    | Simulation          |
| SUPER LEAGUE                            | 143    | 58    | Simulation          |
| THE SIMS: HOT DATE                      | 149    | 76    | Simulation          |
| THE SIMS: ON HOLIDAY                    | 153    | 69    | Simulation          |
| TRAIN SIMULATOR                         | 142    | 89    | Simulation          |
| ZOO TYCOON                              | 146    | 74    | Simulation/Strategy |
| 1821: ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ          | 149    | 80    | Strategy            |
| AMERICA                                 | 143    | 75    | Strategy            |
| CIVILIZATION III                        | 147    | 96    | Strategy            |
| COMMANDOS 2                             | 145    | 87    | Strategy            |
| CONQUEST                                | 149    | 92    | Strategy            |
| DISCIPLES 2                             | 152    | 87    | Strategy            |
| EMPEROR: BATTLE FOR DUNE                | 142    | 90    | Strategy            |
| EMPIRE EARTH                            | 148    | 88    | Strategy            |
| ETHERLORDS                              | 150    | 95    | Strategy            |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC IV              | 151    | 91    | Strategy            |
| MONSTER VILLE                           | 153    | 61    | Strategy            |
| MYTH 3                                  | 148    | 81    | Strategy            |
| POSEIDON: MASTER OF ATLANTIS            | 150    | 86    | Strategy            |
| S.W.I.N.E.                              | 152    | 73    | Strategy            |
| STAR TOPIA                              | 144    | 93    | Strategy            |
| STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS       | 147    | 87    | Strategy            |
| STEEL SOLDIERS                          | 143    | 86    | Strategy            |
| STRONGHOLD                              | 149    | 88    | Strategy            |
| SUPER BUST A MOVE                       | 146    | 86    | Strategy            |
| THE CORPORATE MACHINE                   | 147    | 84    | Strategy            |
| THE WAR ENGINE                          | 150    | 9     | Strategy            |
| TROPICO                                 | 142    | 76    | Strategy            |
| WARLORDS BATTLECRY 2                    | 151    | 82    | Strategy            |
| WARRIOR KINGS                           | 151    | 89    | Strategy            |
| YURI'S REVENGE                          | 145    | 92    | Strategy            |



# ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

**GRAND  
TERRORIST  
AUTO**

ΤΟΥ:  
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ Ι. ΛΥΡΗ



ΧΑ ΧΑ ΧΑ !  
ΠΑΛΙ ΣΑΣ ΤΗΝ  
ΕΦΕΡΑ !



ΖΣΗΝΝΝ

ΕΚΛΕΨΑ  
ΕΝΑ  
ΜΠΑΖΟΥΚΑ...  
60 ΠΟΝΤΟΙ !

ΜΕΤΑ ΑΠΟ  
ΛΙΓΟ...

ΕΒΑΛΑ ΜΙΑ  
ΒΟΜΒΑ...  
110 ΠΟΝΤΟΙ !

ΚΑΙ  
ΚΑΤΑΦΕΡΑ  
ΝΑ ΦΤΑΣΩ ΣΤΟ  
ΚΡΗΣΦΥΓΕΤΟ  
ΜΟΥ...

ΑΦΟΥ ΠΡΩΤΑ  
ΜΕ ΕΧΑΣΑΝ  
ΟΙ  
ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΟΙ...



ΤΙ ΝΑ ΣΑΣ ΠΩ...  
ΗΤΑΝ ΕΝΑ  
ΜΕΥΧΟ ΑΡΧΕΙΟ,  
ΓΕΛΟΥΣΕ ΣΥΧΝΑ...

ΟΥΠΣ !

ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΕΣ!  
ΞΕΧΑΣΕΣ ΕΝΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΟΙ  
ΜΕΙΟΝ 600 ΠΟΝΤΟΙ!  
ΑΦΗΣΕΣ ΜΙΑ ΤΗΛΕΚΑΡΤΑΙ ΜΕΙΟΝ 180 ΠΟΝΤΟΙ!  
ΙΔΡΩΤΑΣ ΚΑΙ ΔΑΚΤΥΛΙΚΑ ΑΠΟΤΥΠΩΜΑΤΑ!  
ΜΕΙΟΝ 200 ΠΟΝΤΟΙ!

ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΣΑΜΕ  
ΝΑ ΦΑΝΤΑΣΤΟΥΜΕ  
ΟΤΙ...

ΑΛΛΗ ΦΟΡΑ  
ΝΑ ΕΙΣΑΙ  
ΠΙΟ  
ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΟΣ!

ΜΕΤΑ ΑΠΟ  
27  
ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ  
ΣΥΝΕΧΟΥΣ  
ΕΡΕΥΝΑΣ...

**SHUT DOWN**





## Κάνε το κινητό σου να ξεχωρίζει!

**PC master** 49716

### RINGTONES

35307 \* Θάλασσα μου σκοτεινή-Ν. Πορτοκάλογλου  
08005 \* Καρδιά μου μην ανησυχείς-Αντώνης Ρέμος  
08283 \* Σάββατο έκλαψα για σένα-Γ. Πλούταρχος  
09201 \* Οι δρόμοι που τρεβάμε-Γ. Μαρκογιάννης  
37641 \* Πόσο μου λείπει-Σ. Βολάνης  
37641 \* Πάψε λοιπόν-Σ. Βολάνης  
37582 \* Ολόψυχο δικός σου-Δ.Κόκοτας  
27688 \* Τι γαϊώ-Ν. Θεοδωρίδου  
37727 \* Δεν μπορώ να σε ξεχάσω-Α.Βαρόλης  
37123 \* Σαν να είσαι εδώ-Γ.Πλούταρχος  
37386 \* Δεν έχω που να πώ-Αντώνης Ρέμος  
07618 \* Αν είσαι η αγάπη-Γιάννης Πλούταρχος  
37378 \* Γεια-Δέσποινα Βανδή  
37726 \* Το παραδέχομαι-Πέτρος Ίβριος  
08005 \* Το ζήμικκο του Προδρόμου-Προδρόμος  
07628 \* Μην απορείς-Νίκος Κουρκούλης  
37385 \* Έλε να με τελειώσεις-Αντώνης Ρέμος  
37403 \* Με μελαγχολεί-Γιώργος Αλκαίος  
37369 \* Απλά τα πράγματα-Καίτη Γαρυμπί  
37366 \* Σ' αγαπώ-Γιώργος Αλκαίος  
37538 \* Η μουσική του ανέμου (Μαλο)-Άννα Βίσση  
07618 \* Αν είσαι η αγάπη-Γιάννης Πλούταρχος  
37271 \* Να το θυμάσαι-Οι

37121 \* Σπασμένο Κοράκι-Δημήτρης Μπόσις  
37372 \* Το κορίτσι της Disco-Σάκης Ρουβάς  
37306 \* Οι οικίες-Νότης Σφακιανάκης  
37129 \* Φίλε-Γ.Πλούταρχος  
37103 \* Φίλε-Γ.Λεμπέσης  
07507 \* Έρχονται Χρόνια δύσκολα-Καζαντζής  
37341 \* Στον έρωτα-Γιώργος Μαζωνάκης  
37240 \* Ποιος να συγκριθεί μαζί σου-Α.Ρέμος  
35066 \* Το φιλαράκι-Αντώνης Ρέμος  
37188 \* Ανθρώπος Εμπιστοσύνης-Α.Παποδοπούλου  
37208 \* Μην ερθείς ξανά (remix)-Γ.Βαρόλης  
37108 \* Αχ Κορίτσι μου-Γ.Πλούταρχος  
37123 \* Σαν να είσαι εδώ-Γ.Πλούταρχος  
37091 \* Δεν έχω Χρόνο-Μ.Χατζηγιάννης  
07985 \* Είσαι εδώ-Μ.Χατζηγιάννης  
37376 \* Μια βουτιά στο κενό-Γιάννης Κόκοτας  
07624 \* Παιζεις με τη φλόγα-Νίκος Κουρκούλης  
07626 \* Μην απορείς-Νίκος Κουρκούλης  
07998 \* Κορρί θανατηφόρο(K. ΤΗΛΕΦ.)-Πανταζής  
15127 \* Raining pleasure (K. ΤΗΛΕΦ.)-Fake  
39177 \* Τόσο χρόνια σαν τρελός (ΠΡΟΠΟ)-Μπουγάς  
39178 \* Huun huar tu (ΠΡΟΠΟ)-Eki Altar  
35354 \* I lost my baby (ΠΡΟΠΟ)-Jean LeLoup  
29337 \* Never gonna do (BAR)-Goosebump

37334 \* Follow me-Antique  
29335 \* Take me with you-Cosmos  
37567 \* Gimme your lovin-One  
21052 \* Carmina Burana-Carl Orff  
27664 \* Smooth criminal-Michael Jackson  
29307 \* Resurrection-PPK  
29342 \* Black black heart-David Usher  
27623 \* In your eyes-Kylie Minogue  
27621 \* The love I have-Dina Waves  
27619 \* Waiting-Green Day  
13284 \* The people that we love-Bush  
29311 \* Who do you love-NowRiva  
29313 \* You got it bad-Usher  
37646 \* Tu es Foutu-In-Grid  
29298 \* Sexual Guarantee-Alcazar  
27682 \* Swing when you're winning-R.Williams  
27617 \* Whatever you will go-The Calling  
27629 \* A new day has come-Celine Dion  
27618 \* What ever happens-M.Jackson  
29303 \* Tarantoula-Faithless  
13285 \* Never-Tiefschwarz  
29297 \* Trouble-Cypress Hill  
29278 \* Whenever, whenever-Shakira  
27616 \* Wrong Impression-N.Imbruglia

29294 \* You give me something-Jamiroquai  
29312 \* We're not gonna sleep tonight-E.Bunton  
37323 \* Music's no good without you babe-Cher  
29295 \* Together forever-Rick Astley  
29301 \* Family affair-Mary J Blidge  
29271 \* Destiny's Child-Faithless  
29228 \* Ain't it funny-Jennifer Lopez  
37239 \* Sex & Drugs & House-D-Devi  
37247 \* Hero-E.Iglesias  
29302 \* I'm so crazy-Parti-T-One Vs INXS  
29295 \* You can't change me-Roger Sanchez  
37239 \* Sex & drugs & house-D-Devi  
37244 \* I'm a Slave 4U-B.Spears  
29274 \* Bohemian like You-D.Warhols  
29261 \* Live to tell-Lucrezia  
29193 \* Me gustas Tu-Manu Chao  
29265 \* I'm real-Jennifer Lopez  
37210 \* Fallin'-Alicia Keys  
37141 \* Lady Marmelade-C.Aguilera  
29219 \* Hide U-Kosheen  
29054 \* We come 1-Faithless  
37190 \* You rock my World-Michael Jackson  
29256 \* Super Electric-Bomfunk MCs  
37209 \* In Joy and Sorrow-HIM

17053 \* Pulp Fiction  
17060 \* Star Wars  
15110 \* Big Brother  
15063 \* X-Files  
15011 \* A-Team  
17032 \* Indiana Jones  
17039 \* James Bond  
17024 \* Exorcist-Mike Oldfield  
15048 \* Superman  
15061 \* Woody Woodpecker  
15037 \* Muppet Show  
15031 \* Magnum  
15028 \* Knight Rider  
15025 \* Hawaii 5-0  
15047 \* Star Trek  
15012 \* Baywatch  
15003 \* Adams Family  
11011 \* Guantnamera  
11008 \* Αβελική Κυριακή  
11006 \* Ολυμπιακός  
11004 \* AEK  
11005 \* Πανοθηναϊκός  
11007 \* ΠΑΟΚ  
11009 \* Champions' League

**ΜΟΝΑΔΙΚΟ!** Έχεις κλήση για όλα τα κινητά NOKIA, SAGEM, SENDO και για τα ERICSSON (T20e-T29-T39-T65-T66-T68-R520), MOTOROLA (V50-V51-V100-V8088-P7389-P7689-T189-T190-T191-Timeport 250-Timeport260), ALCATEL (310-311-511), SAMSUNG (SGH-R200/210), SIEMENS (C45-S45-ME45) και τα νεότερα μοντέλα τους, που θα σου σταλούν με SMS έτοιμα να παίξουν, χωρίς να χρειάζεται να πληκτρολογήσεις εσύ τις νότες στο κινητό σου!

## HOT επιτυχίες & απίθανα λογότυπα για όλα τα κινητά μόνο στη banana!

Ενημερωθείτε για όλα τα διαθέσιμα Logos & Ringtones στο internet: [www.banana.gr](http://www.banana.gr)

| LOGOS           | 87058      | 49752            | 49712 | 49717  | 49715 | 49451 | 45266 |
|-----------------|------------|------------------|-------|--------|-------|-------|-------|
| DIPLO           | 45265      | email            | 77224 | 49706  | 49172 | 49453 | 49690 |
| 77220           | RAIDER     | 61125            | 49120 | 77123  | 49666 | 77032 | 77034 |
| www.heart.com   | 67080      | OVERLORE         | 73016 | 49002  | 49691 | 41235 | 43040 |
| 076net          | 49633      | intel inside     | 49218 | 77302  | 49128 | 77242 | 49632 |
| HACKERS         | 61122      | FORTH            | 43042 | 49170  | 49003 | 49689 | 77272 |
| 168ROM          | 49696      | PANATHINAIKOS FC | 41152 | 49170  | 41277 | 77296 | 49001 |
| PS2             | 49694      | GAME BOY ADVANCE | 49702 | 77127  | 73147 | 43053 | 49790 |
| GRAND TURISMO3  | 45264      | OUT OF ORDER     | 73129 | 79088  | 77305 | 71109 | 49154 |
| 888888888       | 73066      | 71111            | 61156 | 77355  | 73181 | 61101 | 45272 |
| 49700           | Life sucks | 73180            | 51149 | 61147  | 79085 | 71110 | 77049 |
| 77349           | 71094      | 73166            | 73162 | 77283  | 77139 | 69054 | 75032 |
| 55115           | 51140      | 51143            | 51147 | 55104  | 77390 | 79086 | 53259 |
| 67108           | 2SEXY4U    | 73170            | 51141 | 79067  | 71116 | 75037 | 73140 |
| 49437           | 51142      | 73232            | 51145 | 53229  | 71126 | 77233 | 79041 |
| 73228           | 77388      | 77400            | 79106 | 49687  | 53155 | 79108 | 77424 |
| 55086           | 75043      | 77400            | 79106 | 47146  | 77297 | 73189 | 71100 |
| 75035           | 77374      | 77431            | 77138 | 87003  | 73169 | 77379 | 49792 |
| 87004           | 73227      | 77341            | 53249 | 75042  | 75044 | 45140 | 77116 |
| Αδιέξοδο        | 73195      | 73227            | 77341 | 49781  | 45257 | 45261 | 77415 |
| Genius at work  | 73174      | NO SMOKING!      | 49679 | 53023  | 41186 | 53176 | 77360 |
| Ohno, it's you! | 73031      | 55106            | 79105 | 75033  | 43012 | 63064 | 73065 |
| 77384           | 75045      | 79104            | 75048 | 73081  | 73207 | 67110 | 49477 |
| Σταύρος         | 59203      | 76704            | 67111 | 87050  | 87051 |       |       |
|                 |            |                  | TakiS | ThanoS |       |       |       |

Διαθέσιμα για: SAGEM & NOKIA 3210 / 3310 / 3330 / 3410 / 5210 / 5310 / 6090 / 6110 / 6130 / 6150 / 6210 / 6310 / 6510 / 7110 / 8110 / 8210 / 8310 / 8850 / 9000 / 9110 / 9210

24ώρες  
το 24ωρο!

media tel  
0.25€ / 15" + Φ.Π.Α. 10.19187

# 090 11 234 372



# 15" € 389 ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ TFT 17" € 679

Τριετής On-Site εγγύηση

## HP Omnibook XE3

Intel® Pentium® III 1,06 MHz  
30 GB HDD  
256 MB RAM  
15" XGA TFT display  
SVGA 8 - 32 MB AGP  
8 x DVD ROM & CD-RW combo drive  
56 Kbps modem  
Ethernet 10/100  
Lilon battery  
Windows XP 1 χρόνο εγγύηση  
και ετοιμοπαράδοτο.



### EXPEX Δικτυωθείτε

- Intel® Celeron™ 1200 MHz
- Motherboard Apollo 694
- 128 MB RAM up to 750 MB
- 20GB H.D.D. UDMA 100
- 32MB 3D SVGA Κάρτα Γραφικών
- 15" SVGA Color Monitor (1280 x 1024)
- CD - Rom 52x
- F.D.D. 1,44 MB
- Sound Card
- 56 Kbps Fax-Modem
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 579,00  
ή 12 x 62,00 €



### EXPEX Gamers AMD

- AMD ATHLON 2,1 XP 266
- Motherboard Chipset 266A
- Super Midi ATX 350 W
- 256 MByte DDR - 266 MHz
- 60GB H.D.D./ 7200 / ATA 133
- Ge-Force 64 MB AGP Κάρτα Γραφικών
- 17" Color Monitor (1280 x 1024)
- DVD - Rom 16 / 48 X
- F.D.D. 1,44 MB
- Sound Card
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 919,00  
ή 12 x 98,90 €



### EXPEX Professional

- Intel® Pentium® 4 Processor 1,8 GHz
- Motherboard DDR RAM
- Super Midi ATX
- 256 MB RAM - 266 MHz
- 32MB 3D SVGA Κάρτα Γραφικών
- 40GB 7200 rpm HDD
- 17" Color Monitor (1280 x 1024)
- DVD - Rom 16 / 48 X
- Sound Card
- 1,44 MB FDD
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 829,00  
ή 12 x 88,90 €

Παραγγελίες Online :

[www.cosmodata.gr](http://www.cosmodata.gr) / 01038.15.931

Τηλέφωνο παραγγελιών :

**Cosmodata**  
COMPUTERS & PERIPHERALS

- ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27β, 106 89 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. : 010 3815.931 FAX : 010 3815.905
- ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243, 104 43 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ ΤΗΛ. : 010 5153.388 FAX : 010 5153.028
- Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4, 166 75 ΓΛΥΦΑΔΑ ΤΗΛ. : 010 8986.321 - 3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ.-ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ.-ΠΕΜ.-ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00  
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%